

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduste valdkond
Haridusteaduste instituut
Õppekava: koolieelse lasteasutuse õpetaja

Janely Võsonurm

**DIGITAALSETELE JUTTUDELE TOETUV „MINA JA KESKKOND" VALDKONNA
ÕPPEMATERJAL 6-7AASTASTELE LASTELE NING LASTEAIAÕPETAJATE
HINNANGUD SELLELE**
bakalaureusetöö

Juhendaja: assistent Kristel Ruutmets

Digitaalsetele juttudele toetuv „Mina ja keskkond“ valdkonna õppematerjal 6-7aastastele lastele ning lasteaiaõpetajate hinnangud sellele

Resümee

Kuigi digitaalsete õppematerjalide rakendamisel õppeprotsessis on mitmeid kasulikke külgi, pole hetkel piisavalt sedalaadi õppematerjale, mida saaks lasteaegade õppetegevustes kasutada. Käesoleva bakalaureusetöö eesmärgiks oli koostada digitaalsetele juttudele toetuv „Mina ja keskkond“ valdkonna õppematerjal, mis on mõeldud 6-7aastaste lasteaialaste õpetamiseks ning õppematerjali katsetamise järgselt selgitada välja lasteaiaõpetajate hinnangud õppematerjalile selle parendamiseks. Uurimuse läbiviimiseks koostatati teoreetilisele kirjandusele tuginedes õppematerjal: kaks digitaalset juttu ning kaks tegevuskonspekti, mida katsetas ja hindas kaks Tartu maakonna lasteaiaõpetajat. Tulemustest selgus, et õpetajad hindasid õppematerjali üldiselt väga positiivselt, neil esines digitaalseid jutte katsetades vaid paar probleemi ning nad tegid mõningaid ettepanekuid digitaalsete juttude ja tegevuskonspektide parendamiseks.

Võtmesõnad: digitaalne jutt, digitaalne jutuveestmine, õppe- ja kasvatustöö lasteaias

”Me and the Environment” Study Material Based on Digital Stories for Children Aged 6-7 and Kindergarten Teachers’ Opinions About It

Abstract

Although the use of digital study materials has several benefits in the learning process, study materials suitable for kindergarten children are scarce. Thus, the aim of the bachelor’s thesis was to create study material based on digital stories (area “Me and the Environment”) for children aged 6-7 and find out teachers’ opinions about the material to improve it. The study material – two digital stories and two activity plans related to the stories – was created based on the theoretical part of the thesis. The material was tested and evaluated by two kindergarten teachers from Tartu county. The results showed that the teachers gave the study material mostly very positive feedback, they had only few problems while using the digital stories and they made some suggestions about how to improve the study material.

Keywords: *digital story, digital storytelling, learning and teaching in kindergarten*

Sisukord

Sissejuhatus.....	4
Teoreetiline ülevaade.....	5
Digitaalne jutt ja digitaalne jutuveestmine.....	5
Digitaalse jutu koostamine.....	6
Digitaalse jutuveestmise kavandamine ja läbiviimine lasteaias.....	7
Digitaalse jutu koostamise ja esitamise eelised ning kitsaskohad.....	9
Digitaalse jutu koostamise ja esitamise eelised õpetaja jaoks.....	9
Digitaalse jutu koostamise ja esitamise eelised lapse jaoks.....	9
Digitaalse jutu koostamise ja esitamise kitsaskohad õpetaja ning lapse jaoks.....	11
Õppematerjali koostamise põhimõtted.....	12
Eesmärgid ja uurimisküsimused.....	13
Metoodika.....	14
Õppematerjali koostamine.....	14
Digitaalsed jutud.....	14
Tegevuskonspektid.....	14
Valim.....	14
Mõõtevahendid.....	15
Protseduur ja uurimiseetikaga arvestamine.....	15
Analüüsimeetod.....	15
Tulemused.....	16
Hinnangud 1. digitaalsele jutule.....	16
Hinnangud 1. tegevuskonspektile.....	17
Hinnangud 2. digitaalsele jutule.....	19
Hinnangud 2. tegevuskonspektile.....	21
Arutelu.....	23
Tänuõnad.....	27
Autorsuse kinnitus.....	27
Kasutatud kirjandus.....	28
Lisa 1. Tegevuskonspekt nr 1	
Lisa 2. Tegevuskonspekt nr 2	
Lisa 3. Intervjuu kava	
Lisa 4. Õpetajate 5-palli hinnangud	

Sissejuhatus

Digitaalsed vahendid on kogu maailmas järjest populaarsemaks ja kättesaadavamaks muutunud. Seega peaks õppe- ja kasvatustegevustes lisaks traditsioonilistele õppevahenditele ka digitaalseid kasutama (Vinter, 2011). Eesti elukestva õppe strateegia (2014) üheks strateegiliseks eesmärgiks on digipööre elukestvas õppes. Õppimisel ja õpetamisel peaks digitaalseid vahendeid eesmärgipäraselt kasutama selleks, et inimesed oskaksid tänapäeva digitaalselt arenenud maailmas paremini hakkama saada. Selleks peaks digitaalsete vahendite kasutamist integreerima kõigil haridusastmetel ja õppekavadel.

Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) ei ole välja toodud digitaalse keskkonna mõistet, küll aga on „Mina ja keskkond“ valdkonna all tehiskeskkonna juures kirjas virtuaalkeskkonna mõiste. Üha enam õpetajaid on huvitatud digitaalsete vahendite kasutamisest õppe- ja kasvatustöös (Robin, 2006), kuid digitaalse meedia kasutamist Eesti koolieelsete lasteasutuste õppetegevustes enamasti veel täielikult ei pooldata (Vinter, 2011). Digitaalsete vahendite kasutamine õppe- ja kasvatustöös aitab lapsi aktiivselt õppeprotsessi kaasata ning õppimist huvitavamaks muuta (Haridus- ja teadusministeerium, Eesti Koostöö Kogu, & Eesti Haridusfoorum, 2014; Robin, 2006, 2008; Vinter, 2011; Wang & Zhan, 2010).

Üks võimalustest digitaalsete vahendite kasutamiseks õppetöös on digitaalse jutu ja digitaalse jutuvestmise kasutamine. Kui varem jagati lugusid eelkõige suuliselt, siis tänapäeval jagatakse neid aina rohkem just digitaalselt (Wang & Zhan, 2010). Eelkooliealistele lastele on digitaalse meedia puhul eakohaseim ekraanimeedia, sest see on neile kõige põnevam ja ei eelda lugemisoskust (Vinter, 2011). Jutuvestmine traditsioonilisel moel on lasteaias õppetegevustes alati olnud ning digitaalne variant sellest ühendab endas nii-öelda uue ja vana. Kuigi digitaalsete õppematerjalide rakendamisel õppeprotsessis on mitmeid kasulikke külgi, pole hetkel piisavalt sedalaadi õppematerjale, mida saaks lasteaiade õppetegevustes kasutada. Digitaalse jutu kasutamist pole autorile teadaolevalt Eesti lasteaiade õppetegevustes varem uuritud. Eelnevast lähtudes on bakalaureusetöö eesmärgiks koostada digitaalsetele juttudele toetuv „Mina ja keskkond“ valdkonna õppematerjal, mis on mõeldud 6-7aastaste lasteaiaste õpetamiseks ning õppematerjali katsetamise järgselt selgitada välja lasteaiasõpetajate hinnangud õppematerjalile selle parendamiseks.

Teoreetiline ülevaade

Digitaalne jutt ja digitaalne jutuveestmine

Digitaalne jutt (ing k *digital story*) on lühike lugu, mis koostatakse ning esitatakse digitaalsete vahendite abil (Robin, 2016). Digitaalsed jutud sisaldavad tihti inimese isiklikku arvamust (Robin, 2006, 2008; Wang & Zhan, 2010), neil on reeglina üks kindel teema ning neid saab jagada kolmeks suuremaks kategooriaks: isiklikud, ajaloolised ning mingi kindla kontseptsiooni või praktikaga seotud jutud. Samuti võivad digitaalsed jutud olla kahe või kolme eelmainitud kategooria kombinatsioonid, näiteks inimeste autobiograafiad (Robin, 2006, 2008).

Isiklikud digitaalsed jutud sisaldavad informatsiooni inimese elus aset leidnud märkimisväärsetest sündmustest (Robin, 2006, 2008). Näiteks võib inimene jutustada isikliku digitaalse jutu üldiselt iseendast, kellestki teisest talle kallist inimesest või mingist sündmusest enda elus (Lambert, 2010). Lasteaia õppetöö tarbeks saab isikliku digitaalse jutu koostada näiteks lemmikloomast, muuseumiskäigust või reisist välisriiki.

Ajaloolised digitaalsed jutud räägivad minevikus toimunud sündmustest ja nende eesmärk on aidata inimestel möödunud mõista. Näiteks võib inimene ajaloolise digitaalse jutu koostamisel kasutada vanu pilte, ajalehetekste ja audiofaile (Robin, 2006, 2008). Lasteaia õppetöö tarbeks saab ajaloolise digitaalse jutu koostada näiteks möödunud Eesti laulupeo, tehnoloogia arengu või jääaja kohta.

Mingi kindla kontseptsiooni või praktikaga seotud digitaalsed jutud annavad teadmisi või juhiseid nende kohta. Näiteks võib kuulajatele sedalaadi jutu abil edasi anda matemaatika, kunsti või looduskeskkonnaga seotud teadmisi ja oskusi (Robin, 2006, 2008). Lasteaia õppetöö tarbeks saab kindla kontseptsiooni või praktikaga seotud digitaalse jutu koostada näiteks geomeetristest kujunditest, ühest kunstiteosest või valguse, temperatuuri, vee, mulla ja õhu tähtsusest taimedele, loomadele ja inimestele.

Digitaalset jutuveestmist (ing k *digital storytelling*; edaspidi DST) võib olenevalt kontekstist defineerida mitut moodi (Robin, 2006). Kõige sagedamini mõistetakse DST'na tegevust, mil ekraanile projitseeritakse digitaalne jutt, mis koosneb piltidest, audiost ja tekstist ning mis on koostatud digitaalset seadet (nt arvutit) ja vastavat programmi kasutades (Robin, 2006). DST sarnaneb oma olemuselt jutu traditsioonilise esitamisega. Nii traditsioonilise kui ka digitaalse jutu puhul valitakse sobiv teema, otsitakse ja loetakse sellega seotud informatsiooni, koostatakse nii-öelda mustand ja moodustatakse jutt. DST erineb traditsioonilisest jutuveestmisest selle poolest, et DST puhul rakendatakse jutu koostamisel ja esitamisel tehnoloogiat (Robin, 2008). Traditsiooniline jutuveestmine toetub sageli aga hoopis

erinevate rekvisiitide kasutamisele (nt käpiknukud, maskid, kostüümid jms). Digitaalsed jutud kestavad reeglina ligikaudu kahest minutist nelja kuni kümne minutini (Robin, 2006). Lisaks videole võib digitaalne jutt olla ka teistes formaatides, näiteks esitlus, digitaalne juturaamat, koomiks ja poster (Tenkley, 2010; Toki & Pange, 2014; Wang & Zhan, 2010).

Digitaalse jutu koostamine

Digitaalseid jutte koostades on võimalik kasutada mitmeid erinevaid rakendusi, veebilehti ja seadmeid, mille hulgast tuleks koostajal valida endale sobiv variant. Tänapäeval on digitaalse jutu koostamiseks vajaminevad seadmed ja programmid võrreldes varasema ajaga palju kättesaadavamad. Kuigi mõningad rakendused on ka tasulised, on paljud siiski tasuta kasutatavad. Lisaks ei ole digitaalsete juttude koostamiseks vajalike programmide kasutamine keeruline ehk ei eelda palju tehnoloogilisi teadmisi. Pilte, videoid ja/või audiot saab luua ja/või internetist salvestada ning neid nii-öelda kokku panna näiteks nutitelefonil või arvutit kasutades. Neid seadmeid kasutades saab digitaalseid jutte esitada näiteks veebileheküljelt, CD-lt, DVD-lt või erinevatelt videofaile mängivatelt seadmetelt (Robin, 2006, 2008; Wang & Zhan, 2010).

Erinevas formaadis digitaalsete juttude koostamiseks on mitmesuguseid rakendusi ja veebilehekülgi (Robin, 2006; Tenkley, 2010; Toki & Pange, 2014; Wang & Zhan, 2010).

Näited nendest on esitatud tabelis 1.

Tabel 1. Digitaalse jutu formaadid ning nende koostamiseks sobivad võimalused

Digitaalse jutu formaat	Näited sobivatest rakendustest ja veebilehekülgedest
Video	<u>Rakendused:</u> <i>Microsoft Movie Maker, Microsoft Photo Story 3, Apple's iMovie, Flash, Adobe Presenter, Adobe Premier, Adobe Premiere Pro, Avid Free DV, Ulead, Image Blender 3, Adobe PhotoShop Element, Goldware, Audacity</i> <u>Veebileheküljed:</u> <i>Google Search Stories Video Creator, DomoNation, Animoto, Creaza, Zimmer Twins, Xtranormal ja DoInk</i>
Esitlus	<u>Rakendused:</u> <i>Microsoft PowerPoint, Apple's Keynote</i> <u>Veebileheküljed:</u> <i>SmileBox, Creaza, VoiceThread</i>
Juturaamat	<u>Veebileheküljed:</u> <i>StoryBird, ZooBurst, Kerpoof, ePub Bud, Picture Book Maker, My Story Maker</i>
Koomiks	<u>Rakendus:</u> <i>ComicLife</i> <u>Veebileheküljed:</u> <i>Creaza, Graphic Novel Creator: Comic Master, Stage'd, Piki Kids Comic Creator, Bubblr!</i>
Poster	<u>Veebileheküljed:</u> <i>Microsoft Word, PicLits, Glogster EDU</i>

Digitaalse jutu koostamisel tuleb meeles pidada mitmeid aspekte. Autor peab mõtlema: mis on tema jutu eesmärk, mida ta jutu teemast ise arvab, milliseid vahendeid ta jutu koostamisel kasutab ning kellele ta juttu esitab. Jutu esitamise alguses tuleks huvi tekitamiseks dramaatiline küsimus püstitada ja sellele jutu lõpus ka vastata. Publiku kaasamiseks oleks vaja juttu emotsionaalset materjali lisada, kasutades erinevaid teksti-, pildi- ja audiovõimalusi. Teksti tuleks esitada jutustavat stiili kasutades, sest see muudab digitaalse jutu arusaadavamaks ja isiklikumaks. Kuulajate emotsioonide mõjutamiseks võiks digitaalsele jutule taustamuusika või -helid lisada. Lisaks peaks jälgima, et digitaalne jutt koosneks põhilistest eelpoolmainitud aspektidest ning et jutus oleks piisavas koguses informatsiooni. Publiku huvi säilitamiseks tuleb tähelepanu pöörata ka teksti, piltide ja audio tempole (Lambert, 2010; Read, 2007; Robin, 2006, 2008, 2016; Wang & Zhan, 2010).

Digitaalse jutu koostamise võib jagada järgnevateks etappideks. Esiteks tuleks valida endale sobiv teema ja endale teemavalikut põhjendada. Teiseks peaks koguma teema kohta informatsiooni ning seda teavet organiseerima. Kolmandaks võiks kirjutada mustandi, pöörates tähelepanu korrektse keele kasutamisele. Neljandaks tuleks planeerida, mis pilte, videoid ja/või helisid ja kuidas kasutada. Viiendaks peaks otsima pildid, video ja/või heli, viidates teiste inimeste loomingule, või looma need ise. Kuuendaks võiks lisada vajadusel jutule ja selle osadele pealkirjad, panna kirja teiste autorite loomingu viited, muuta jutu kujundust ja üleminekuid paremaks jms. Seitsmendaks tuleks küsida pärast mustandi kirjutamist kelleltki oma tööle tagasisidet. Kaheksandaks peaks tegema vajadusel oma jutus muudatusi ning kõik eelnev materjal valitud programmi kasutades kokku panema. Üheksandaks võiks jagada oma digitaalset juttu teistega kas siis nii-öelda reaalses elus või interneti teel. Kümnendaks tuleks anda endale konstruktiivset tagasisidet ehk analüüsida nii enda digitaalset juttu kui ka selle koostamise protsessi (Educause Learning Initiative, 2007; Jakes & Brennan, 2005; Morra, 2013; Robin, 2016; Wang & Zhan, 2010).

Digitaalse jutuveestmise kavandamine ja läbiviimine lasteaias

Digitaalse jutuveestmise põhimetoodika on sarnane traditsioonilise jutuveestmise metoodikaga. Mõlemal juhul lähtub jutuveestmine juttude kasutamise üldisest metoodikast ning kuulamise ja kuulamise õpetamisega seotud etappidest. Jutuveestmise, sh digitaalse jutuveestmise jaoks tuleks kavandada tegevused enne jutuveestmist, selle ajal ja järel (ing k *pre-, while, postactivities*) (Brewster, Ellis, & Girard, 2002; Read, 2007). Kuigi inimesed on erinevad, võib igaüks nii-öelda heaks jutuveestjaks saada, kui ta vajalikud eelteadmised omandab ning lugude jutustamist harjutab (Brewster et al., 2002).

Õpetaja peaks enne jutu koostamist ja esitamist läbi mõtlema mitmed olulised

aspektid: mis on tegevuse eesmärgid ja kuidas neid lastele tutvustada; kui kaua tegevus kestab; kuidas lugu laste jaoks eakohaseks muuta; milliseid tegevusi pärast jutuveestmist lastega teha; kuidas lastega tegevuse väljundeid hinnata (Brewster et al., 2002).

Jutuveestmisele eelnevate tegevuste eesmärk on suurendada laste huvi, tähelepanu ja motivatsiooni (Brewster et al., 2002; Read, 2007). Erinevaid autorid (Cameron, 2001; Ellis & Brewster, 1991; Gower et al., 1995; Hadfield, & Hadfield, 2008; Lindsay & Knight, 2006; Read, 2007; Özcalli, 2002) on pakkunud selleks etapiks mitmeid võimalusi. Näiteks saab õpetaja: mõelda, kuidas ta mööbli paigutab, et kõik lapsed teda ja digitaalset juttu näeksid ning kuuleksid; aktiveerida laste varasemaid teemaga seotud teadmisi; tutvustada jutujärgseid tegevusi ja nende eesmärke; esitada lastele enne juttu teemakohane luuletus või laul; tuua sarnaste lugude näiteid; siduda juttu teiste valdkondadega; juhtida looga seotud arutelu; tutvustada jutus olevaid uusi sõnu või mõisteid; esitada looga seotud küsimusi ja ülesandeid (nt paluda lastel loo sisu ette ennustada).

Jutuveestmise aegsete tegevustena on samuti mitmed autorid (Brewster et al., 2002; Cameron, 2001; Gower et al., 1995; Hadfield & Hadfield, 2008; Lindsay & Knight, 2006) erinevaid tegevusi välja toonud. Näiteks võiks õpetaja: mõelda, et kuidas, kuna ja mitu korda ta juttu esitab; jutu pausile panna ja tähtsamaid sõnu või mõtteid korrata. Lastel on jutuaegsete tegevustena võimalus näiteks: meelde jätta loos esinevaid teatud aspekte (nt tegelaste nimesid); korrata kindlaid jutus olevaid sõnu või lauseid; vastata õpetaja esitatud küsimustele (nt valikvastustega); tähele panna korduvaid või uusi sõnu ja mõisteid jutus.

Jutuveestmisele järgnevate tegevuste eesmärk on luua väljund, mis on laste jaoks motiveeriv ning mis muudab põhitegevuse nauditavaks ja tähenduslikuks ning väljundi saavutamisel neid enesekindlamaks. Jutujärgsetes tegevustes saavad lapsed erinevate valdkondade teadmisi ja oskusi ning loovust kasutada, individuaalselt, grupis või kõikide lastega koos tegutseda ning lühi- või pikaajalises tegevuses osaleda (Ellis & Brewster, 1991).

Jutuveestmise järgsete tegevuste valik on paljude autorite (Cameron, 2001; Ellis & Brewster, 1991; Hadfield & Hadfield, 2008; Read, 2007; Özcalli, 2002) sõnul samuti mitmekesine. Näiteks on õpetajal võimalik: küsida loole tagasisidet (nt kas neil on olnud sarnaseid kogemusi); juhtida arutelu kuuldud loo üle; juttu mõnede väärade sõnadega esitada, et lapsed sõnu tähele paneksid ja laused õigeks muudaksid; erinevaid looga seotud väiteid esitada, et lapsed ära arvaksid, kas väide on õige või vale. Lapsed saavad aga jutujärgsete tegevustena: teha kunstitöö (nt joonistada pilt sellest, mis loos edasi juhtub); etendada jutt näidendi või rollimänguna, korrates sh õpitud sõnu või mõisteid; hiljem näidendit teistele (nt lastevanematele) esitada; jutust meeldejäädud (uusi) sõnu ja mõisteid nimetada; kuuldud lugu lühidalt teistele jutustada; pikemaajalisi tegevusi algatada (nt antud loo teemaga seoses üritus

korraldada või teemat edasi uurida); äraarvamismängu mängida; teemakohaseid puslesid kokku panna; erinevatele looga seotud küsimustele vastata; jutus olnud tegevused ajalisse järjekorda panna.

Digitaalse jutu koostamise ja esitamise eelised ning kitsaskohad

Digitaalse jutu eelised ja kitsaskohad sõltuvad sellest, kas loo koostab õpetaja või laps. Lasteaias on loo koostajaks pigem õpetaja, kuid viimases rühmas on mõeldav, et lapsed koostavad digitaalse jutu õpetaja abiga koostöös näiteks kogu rühma või väikeste gruppidega, mitte iseseisvalt (Educause Learning Initiative, 2007; Robin, 2006; Yuksel-Arslan et al., 2016).

Digitaalse jutu koostamise ja esitamise eelised õpetaja jaoks. Kui digitaalse jutu koostab õpetaja, siis annab see võimaluse õpetajal tegevustes tehnoloogilisi vahendeid kasutada (Robin, 2008). Yuksel-Arslan jt uuringust (2016) selgus, et digitaalse jutu koostamine võib suurendada nende vahendite kasutamist üldiselt õppetegevustes. Samuti olid õpetajad pärast digitaalse jutuveestmise protsessi motiveeritud uurima tehnoloogia positiivset mõju õppimisele. Lisaks on digitaalse jutuveestmise puhul võrreldes traditsioonilise jutuveestmisega rühmas vähem müra ja tänu sellele ei pea õpetaja rühmas nii suurel määral distsipliini tagama (Yuksel-Arslan et al., 2016). Digitaalset jutuveestmist praktiseerides on õpetajal võimalik ka erinevaid koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava (2011) valdkondi („Keel ja kõne“, „Matemaatika“, „Mina ja keskkond“, „Kunst“, „Muusika“, „Liikumine“) lõimida.

Kui digitaalse jutu koostab laps, siis saab õpetaja jälgida, kuidas laps digitaalset juttu koostada oskab ehk millised on tema teadmised ja oskused selle teemaga seoses ning dokumenteerida lapse arenguprotsessi (Yuksel-Arslan, Yildirim, & Robin, 2016). Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2011) sätestab, et „lapse arengu hindamine on osa igapäevasest õppe- ja kasvatusprotsessist“ (lk 10). Seega on õpetajal ühe variandina võimalus hinnata lapse arengut, kui laps digitaalse jutu ise koostab. Samuti on välja toodud, et digitaalsete juttude koostamine on küllaltki lihtne, sest ei eelda väga paljude tehnoloogiliste teadmiste olemasolu (Educause Learning Initiative, 2007; Wang, & Zhan, 2010).

Digitaalse jutu koostamise ja esitamise eelised lapse jaoks. Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2011) sätestab, et õpitu peaks laste jaoks huvi pakkuma. Digitaalse jutu koostamine toob vaheldust lasteaias igapäevastesse tegevustesse ning digitaalse jutuveestmise rakendamine pakub hea võimaluse lapsele millegi uue kogemiseks (Yuksel-Arslan et al., 2016). Koolieelses eas on lastel väga raske abstraktsest informatsioonist aru saada, kuid digitaalse jutu abil on seda võimalik neile mitte ainult keeleliselt, vaid ka visuaalselt paremini esitada (Robin, 2006, 2008; Yuksel-Arslan et al., 2016). Laps keskendub digitaalse jutuga seotud õppimisele

rohkem ehk tema tähelepanu ja motivatsioon suureneb (Jakes & Brennan, 2005; Robin, 2006, 2008). Kuna digitaalne jutuvestmine on seotud tehnoloogia kasutamisega, siis soodustab see lapse õppimist, sest tekitab temas huvi õpitu vastu (Barret, 2006; Educause Learning Initiative, 2007; Toki & Pange, 2014). Digitaalse jutu toel osaleb laps rohkem aruteludes kui traditsioonilise õppetegevuse ajal ning tal tekib emotsionaalne kontakt (Educause Learning Initiative, 2007) ning huvi antud teema ja multimeeldia vastu (Read, 2007; Robin, 2006, 2008, 2016). Lapse motivatsioon on aga seda suurem, mida rohkem saab ta digitaalse jutu koostamisel ise osaleda (Yuksel-Arslan et al., 2016). Digitaalse jutu koostamine võib last rohkem motiveerida kui traditsiooniline õppetegevus (Barret, 2006; Robin, 2008).

Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) on märgitud, et õppe- ja kasvatustegevuste korraldamisel ja läbiviimisel peab arvestama lapse individuaalsusega ning et õppe- ja kasvatustegevuste korraldamisel ja läbiviimisel on kohustus lõimida erinevaid tegevusi, näiteks vaatlemist, kuulamist ja rääkimist. Eeltoodut on võimalik praktiseerida digitaalse jutuvestmise abil, mis on väga paindlik ja individuaalne tegevus ning õpetaja saab arvestada laste erinevate õpistiilidega (Read, 2007; Robin, 2006; Toki & Pange, 2014).

Laps peaks õppimisprotsessis aktiivselt osalema, tegevustest rõõmu tundma ning oma teadmiste üle arutlema (Koolieelse lasteasutuse..., 2011). Seda kõike on võimalik saavutada ka digitaalse jutuvestmise abil, kus toetatakse õppimisel lapsekeskset lähenemist: kaasatakse laps aktiivselt õppetegevustesse, rakendatakse projektipõhist õpet ning kasutatakse õppimisel tehnoloogiat (Barrett, 2006; Robin, 2016). Digitaalsete juttude puhul saab laps nii enda kui ka teiste koostatud digitaalsetele juttudele ja nende esitamisele ka tagasisidet anda (Robin, 2006, 2008, 2016; Yuksel-Arslan et al., 2016).

Koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava (2011) kohaselt peaks arendama lapse koostööoskusi ning seda võimaldab ka digitaalse jutu loomisprotsess (Read, 2007; Robin, 2006). Laps saab digitaalset juttu üheskoos teistega (nt rühmakaaslaste või õpetaja(te)ga) koostada (Educause Learning Initiative, 2007; Robin, 2006; Yuksel-Arslan et al., 2016), mis parandab omakorda ka laste üldist käitumist (Yuksel-Arslan et al., 2016).

Õppe- ja kasvatustegevuste korraldamisel ja läbiviimisel peab toetama lapse loovust (Koolieelse lasteasutuse..., 2011). Digitaalse jutu koostamine on last arendav loominguline tegevus (Educause Learning Initiative, 2007; Jakes & Brennan, 2005; Read, 2007; Robin, 2008, 2016; Toki & Pange, 2014) ja sobib selle eesmärgi saavutamiseks hästi.

Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) on välja toodud, et lapses peaks erinevate tegevuste kaudu eneseväljendust arendama. Digitaalse jutu koostamisel saab parandada enda eneseväljendust (Jakes & Brennan, 2005; Robin, 2006), esinemis- (Educause Learning Initiative, 2007; Robin, 2006, 2016) ja suhtlemisoskust (Robin, 2006, 2008) ning

omakorda tõsta enesekindlust (Yuksel-Arslan et al., 2016).

Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) on kirjas, et laps võiks õppeprotsessis küsimuste tekkimisel õpetaja asemel ka ise informatsiooni otsida. Digitaalse jutu loomisel arendab laps endas võimet meedias olevat informatsiooni otsida ja analüüsida ning ise meediat luua (Barrett, 2006; Calvani, Fini, & Ranieri, 2009 & Livingstone, 2004, viidatud Vinter, 2011 j; Eesti elukestva..., 2014; Educause Learning Initiative, 2007; Jakes & Brennan, 2005; Robin, 2006, 2008, 2016; Toki & Pange, 2014). Digitaalsete juttude koostamine ei ole väga keeruline protsess, sest ei eelda palju tehnoloogilisi teadmisi (Educause Learning Initiative, 2007; Wang, & Zhan, 2010).

Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) on märgitud, et õpetaja on lapse arengu suunaja. Seega on tähtis meeles pidada, et kui laps koostab digitaalse jutu ise, siis peaks õpetaja last erinevate digitaalse jutu koostamise etappide juures erineval määral suunama (nt erinevaid teemaga seotud suunavaid küsimusi esitama) (Yuksel-Arslan et al., 2016), et laps kasutaks eesmärgipäraselt sobivaid materjale ning tehnoloogilisi vahendeid (Hicks, 2006).

Digitaalse jutu koostamise ja esitamise kitsaskohad õpetaja ning lapse jaoks. Efektiivne digitaalne jutuvestmine eeldab tehnoloogiliste ja pedagoogiliste teadmiste tasakaalu (Wang & Zhan, 2010). Digitaalset jutuvestmist ei saa praktiseerida siis, kui puuduvad digitaalse jutu loomiseks ja esitamiseks vajalikud tehnoloogilised vahendid. Kuigi tänapäeval on paljudel õpetajatel vastavad vahendid olemas, ei pruugi nad neid alati aktiivselt rakendada (Educause Learning Initiative, 2007; Dogan & Robin, 2007). Digitaalseid jutte kasutataval inimestel võivad ka vajalikud tehnoloogia ja loominguga seotud teadmised ja oskused puududa või kasinad olla (Educause Learning Initiative, 2007; Wang & Zhan, 2010). Samuti võib suureks probleemiks olla see, kui juhtkond on digivahendite kasutamise vastu (Dogan & Robin, 2007). Digitaalse jutu koostamist võib takistada ka see, et aega on vähe (Dogan & Robin, 2007), sest digitaalse jutu koostamine on aeganõudev protsess, eriti laste jaoks (Robin, 2006). Samas vastasid intervjuueeritavad Yuksel-Arslan jt uuringus (2016), et vaatamata takistustele on nende arvates digitaalset jutuvestmist alati võimalik praktiseerida, kui õpetaja seda väga soovib.

Digitaalse jutu loomisel on rohkem eeliseid kui laps koostab jutu ise, kuid õpetaja peab kindlasti arvesse võtma seda, kas antud tegevus on lapse jaoks eakohane või mitte (Yuksel-Arslan et al., 2016). Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) on sätestatud, et õppe- ja kasvatustöö tulemusel 6-7aastane laps: „tunneb tähti ja veerib kokku 1–2-silbilisi sõnu, tunneb kirja pildis ära mõned sõnad" ning „kirjutab joonistähedega 1–2-silbilisi sõnu õigesti järjestatud ühekordsete tähtedega" (lk 6). Kuigi tänapäeval on lapsed tehnoloogiliselt

küllaltki pädevad, võib isegi lihtsama digitaalse jutu koostamine lapse jaoks küllaltki raske ülesanne olla (Educause Learning Initiative, 2007; Wang & Zhan, 2010). Koolieelses eas on laste lugemis- ja kirjutamisoskused reeglina siiski üpris kasinad ning seega pööratakse tähelepanu pigem kuulamisele ja rääkimisele. Samuti võib laps olemasolevaid lugusid matkida, mitte enda isiklikku juttu koostada ning personaalsete juttude koostamine lapses ebameeldivust tekitada (Educause Learning Initiative, 2007; YukselArslan et al., 2016). Laps ei pruugi ka teada, et digitaalse jutu koostamisel peab autoriõigustega arvestama, kui sellele ei ole varem tähelepanu pööratud (Robin, 2006).

Õppematerjali koostamise põhimõtted

Käesoleva töö raames võeti eesmärgiks luua digitaalsetele juttudele toetuv „Mina ja keskkond“ valdkonna õppematerjal 6-7aastastele lastele ning seda koostades on aluseks võetud kvaliteetse õppematerjali koostamise üldisi põhimõtteid. Nende põhimõtete alusel peaks õppematerjal olema: eakohane; sisuliselt ja keeleliselt korrektne; sobiva mahuga; motiveeriv; arusaadavateks osadeks jaotatud; korrektsete viidetega ja tehniliselt korrektne ehk probleemideta erinevates seadmetes, veebilehitsejates ning operatsioonisüsteemides töötama (Digitaalse õppematerjali koostamise juhend, 2015; Juhend kvaliteetse õpiobjekti loomiseks, 2012; Tipp, 2009). Samuti võiks õppematerjal interaktiivne olla ehk kasutaja tegevusele reageerida ning tegevuse eesmärki sisaldada (Digitaalse õppematerjali..., 2015; Juhend kvaliteetse..., 2012).

Lisaks tuleks jälgida, et õppematerjalis oleksid olemas sihtrühm(ad), nende eelteadmised- ja oskused ning õppematerjali teema. Õppematerjalis peaksid olema ka eesmärgile toetuv õppesisu, -meetodid ja -vahendid ning tähtsam informatsioon esile toodud. Kindlasti peaks kirjas olema õppematerjali kasutamise juhend (Juhend kvaliteetse..., 2012; Tipp, 2009). Samuti võiks jälgida seda, kas õpiväljundid on sõnastatud nii, et neid on võimalik saavutada. Õppematerjalis tuleks anda võimalus kasutajal ka saadud teadmisi kinnistada ja kontrollida (Juhend kvaliteetse..., 2012). Lisaks tuleks õppematerjali kirja panna õppematerjali autor, õppematerjali koostamise või viimase muudatuse läbiviimise aasta ning informatsioon õppematerjali autoriõiguste kohta (Tipp, 2009).

Lisaks üldistele põhimõtetele on tegevuskonspekte ja digitaalseid jutte koostades aluseks võetud Koolieelse lasteasutuse riiklikku õppekava (2011), raamatu „Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad“ peatükki „Valdkond „Mina ja keskkond““ (Laasik, Liivik, Täht, & Varava, 2009), jutuveestmise metoodika põhimõtteid (Brewster jt, 2002; Read, 2007) ning tegevuskonspekti vormi (Minitegevuse konspekt, s.a.). Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2011) sätestab koolieelse lasteasutuse õppe- ja kasvatustegevuse alused. Selle

põhjal on raamatus „Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad“ lisaks teistele peatükkidele ka „Valdkond „Mina ja keskkond““ osas (Laasik, Liivik, Täht, & Varava, 2009) kirjas õppe- ja kasvatustegevuste eesmärkide, sisu, kavandamise ning läbiviimise alused. Jutuvestmise metoodika üldiste põhimõtete kohaselt peaks õppematerjalis olema juttudele, sh digitaalsetele juttudele, nii eelnevad kui ka järgnevad tegevused (Brewster et al., 2002; Read, 2007; vt ka lk 7-9). Gagne õppetunni mudelile (vt nt Krull, 2018) toetuva tegevuskonspekti vormi (Minitegevuse konspekt, s.a.) kohaselt peaks tegevuskonspektis kirjas olema näiteks: tegevuse ettevalmistav osa, põhiosa ja lõpetav osa ning nende ligikaudne kestus. Samuti peaks see sisaldama õpetaja ja laste tegevust ning põhjendusi, mida mingi tegevusega saavutada tahetakse. Sama konspekti vormi kasutatakse ka koolieelse lasteasutuse õpetaja õppekava õppetöös, sh praktikategevuste ettevalmistamisel, mistõttu võeti see aluseks ka käesoleva õppematerjali loomisel.

Eesmärgid ja uurimisküsimused

Tänapäeval on enamus inimestel võimalus digitaalset vahendeid omada ja kasutada. Seepärast puutuvad lapsed järjest enam ja üha nooremas eas nendega kokku ning digivahendeid on võimalik kasutada ka lasteaia õppetegevustes (Vinter, 2011; Eesti elukestva õppe strateegia, 2014). Ühe võimalusena saab nende abil digitaalsete jutu luua.

Digitaalsel jutuvestmisel on mitmeid eeliseid nii õpetajate kui ka laste jaoks. Samas on sellel mõned kitsaskohad, millele tuleks samuti tähelepanu pöörata (vt nt Robin, 2006, 2008; Wang & Zhan, 2010). Vaatamata kirjanduses väljatoodud puudustele võiks digitaalset jutuvestmist lasteaia õppe- ja kasvatustöö mitmekesistamiseks kasutada.

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärkideks seati: (1) koostada digitaalsetele juttudele toetuv „Mina ja keskkond“ valdkonna õppematerjal, mis on mõeldud 6-7aastaste lasteaialaste õpetamiseks; (2) õppematerjali katsetamise järgselt selgitada välja lasteaiaõpetajate hinnangud õppematerjalile selle parendamiseks.

Eesmärkidest lähtuvalt püstitati järgnevad uurimisküsimused:

1. Milliseks hindavad õpetajad digitaalset juttu (sisu, keel, kujundus, audio, pikkus)?
2. Milliseks hindavad õpetajad tegevuskonspekte (arusaadavus, vormistus; eesmärkide eakohasus, sõnastus, saavutatavus, nõuetele vastavus; tegevustega seotud aspektid)?
3. Milliseid probleeme esines õpetajatel digitaalsete juttude ja tegevuskonspektide kasutamisel?
4. Millised on õpetajate ettepanekud digitaalsete juttude ja tegevuskonspektide parendamiseks?

Metoodika

Õppematerjali koostamine

Õppematerjali koostamisel toetuti eelnevalt välja toodud põhimõtetele (vt lk 12-13).

Uurimuseks koostati kaks digitaalset juttu ja neile toetuvat tegevuskonspekti (vt Lisa 1 ja Lisa 2), mis olid mõeldud kasutamiseks 6-7aastaste laste rühmas. Õppematerjali sihtrühmaks valiti koolieelikud, sest nende jaoks on ekraanimeedia kõige eakohasem digitaalse meedia vorm (Vinter, 2011). Esmalt valis töö autor koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) ning raamatus „Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad“ „Valdkond „Mina ja keskkond““ peatükis (Laasik, Liivik, Täht, & Varava, 2009) olemasolevatest teemadest endale meelepärased: Eesti sümbolid ja Eesti metsloomad. Seejärel koostas teemade kohta digitaalsed jutud ja nendega seotud tegevuskonspektid.

Digitaalsed jutud. Eesti sümbolite teemalise digitaalse jutu formaadiks valiti video ning see koostati *Powtoon* internetilehekülge kasutades (www.powtoon.com). Eesti metsloomadega seotud digitaalse jutu formaadiks sai digitaalne juturaamat ning see valmistati *Storyjumper* internetileheküljel (www.storyjumper.com). Digitaalsete juttude formaadid valiti spetsiaalselt erinevad, et mitmekesistada õppematerjali. Mõlema digitaalse jutu kestuseks valiti sihtrühma arvestades ligikaudu 2-4 minutit (1. jutt u 2 min; 2. jutt u 4 min). Esmalt koostati digitaalsete juttude mustandid ning alles seejärel pandi jutud internetilehekülgedel kokku ehk lisati pildid, tekst ja audio. Kõik kasutatud pildid pärinevad *Pixabay* internetileheküljelt (www.pixabay.com), need on mõeldud tasuta kasutamiseks ja neile ei pea viitama (märge „*Free for commercial use. No attribution required*“).

Tegevuskonspektid. Tegevuskonspektide koostamisel võeti aluseks tegevuskonspekti vorm (Minitegevuse konspekt, s.a.), kuhu pandi kirja õpetaja ja laste tegevus, põhjendus, mida mingi tegevusega saavutada tahetakse, laste eelteadmised ja –oskused, tegevuste eesmärgid, digitaalsetele juttudele eelnevad ja järgnevad tegevused jms. 2. tegevuskonspekti puhul koostati teemakohased suunavad küsimused ja luuletus ning lisati need koos pildifailiga konspekti.

Valim

Digitaalseid jutte ja tegevuskonspekte oli nõus katsetama ja hindama kaks eksperti, Tartu maakonna lasteaiaõpetajat. Õpetajad valiti välja mugavusvalimi abil. Mõlemad õpetajad vastasid lõputöö projektis seatud kriteeriumitele: (1) nad töötavad lasteaiaõpetajana ning (2) neil on olemas vähemalt viieaastane töökogemus lasteaiaõpetajana – ühel õpetajal (Õpetaja 2) on hetkel tööstaaži kaheksa ja teisel (Õpetaja 1) kakskümmend neli aastat.

Mõõtevahend

Kuna intervjuu võimaldab kõige paremini inimeste arvamusi teada saada, teemat sügavuti uurida ning lisaküsimusi esitada, siis otsustati ka käesolevas uuringus intervjuude kasuks. Ekspertidega viidi õppematerjali katsetamise järgselt läbi poolstruktureeritud intervjuud, mille jaoks koostati uurimisküsimustest lähtuvalt detailne intervjuu kava (vt Lisa 3). Intervjuu algas sissejuhatavate ja lõppes kokkuvõtlike küsimustega. Intervjuu põhiosas paluti õpetajatel hinnata 5-pallisel Likerti skaalal (5 – nõustun täiesti; 4 – pigem nõustun; 3 – nii ja naa; 2 – pigem ei nõustu; 1 – ei nõustu üldse) digitaalsete juttude sisu, keelt, kujundust ja audiot ning tegevuskonspektide vastavust seatud kriteeriumitele ja oma hinnanguid põhjendada. Hinnangute andmise hõlbustamiseks said õpetajad skaalat enda ees olevalt eraldi paberilt kogu intervjuu jooksul jälgida. Seejärel pidid õpetajad välja tooma ka õppematerjali kasutamisel tekkinud probleemid ning ettepanekud nende parendamiseks.

Protseduur ja uurimiseetikaga arvestamine

Enne uuringu läbiviimist saadeti kõigepealt e-kiri väljavalitud lasteaedade direktoritele, et uuringut tutvustada ja neilt nõusolek saada, ning alles seejärel samasisuline kiri õpetajatele. Pärast oma nõusoleku andmist saadeti õpetajatele tegevuskonspektid ja digitaalsed jutud ning nad katsetasid kogu õppematerjali oma rühmades märtsi lõpus ja aprilli alguses, 2019. Õpetajad osalesid uuringus vabatahtlikult ning anonüümsuse tagamiseks ei avaldata töös nende nime ega ka lasteaia nime, kus nad töötavad. Intervjuud viidi läbi nii 1. kui 2. tegevuskonspekti ja digitaalse jutu katsetamise järgselt mõlema õpetajaga eraldi. Seega viidi kokku läbi neli intervjuud - mõlema õpetajaga kaks. Intervjuud toimusid aprilli alguses, 2019. Täpsed kuupäevad ja kellaajad lepitati õpetajatega jooksvalt e-kirja teel kokku ning need toimusid lasteaedades, kus õpetajad töötavad. Intervjuud salvestati mobiiltelefoni kasutades. 1. õpetaja mõlemad intervjuud kestsid ligikaudu pool tundi ning 2. õpetaja intervjuud umbes 15 minutit. Intervjuud transkribeeriti veebipõhist kõnetuvastussüsteemi (Alumäe, Tilk, & Asadullah, 2018) kasutades. Pärast lõputöö kaitsmist salvestatud intervjuud kustutatakse. Uurimuse usaldusväarsuse suurendamiseks pidas töö autor kogu uurimuse perioodil uurijapäevikut oma töö dokumenteerimiseks.

Analüüsimeetod

Andmeid analüüsiti kvantitatiivse ja kvalitatiivse sisuanalüüsi abil. Esiteks koostati tabel, kuhu pandi kirja mõlema õpetaja 5-palli hinnangud. Seejärel märgiti transkriptsioonidesse erinevate värvidega õpetajate sõnaliste hinnangute sarnasused ja erinevused. Ebaselgete vastuste puhul palus töö autor õpetajatel e-kirja teel oma vastuseid täpsustada.

Tulemused

Tulemuste osa annab ülevaate nii õpetajate poolt antud 5-palli hinnangutest kui vastustest. Mõlema digitaalse jutu ja tegevuskonspektiga seotud õpetajate 5-palli hinnangud on tabelina välja toodud ka lisa 4. Tekstis on tsitaadid õpetajate öeldust märgitud kursiivis ning parema jälgitavuse huvides on eemaldatud parasiitsõnad (nt *nagu*).

Hinnangud 1. digitaalsele jutule

Sisu ja keel. Mõlemad õpetajad olid täiesti nõus, et 1. digitaalse jutu (edaspidi: jutu) teema on vanuserühmale sobilik. Õpetaja 1 sõnul *kõnetab* sümbolite teema *lapsi* ja on hea, kui lapsed ka juba eelnevalt üht-teist selle teema kohta teavad, sest siis sobib jutt teema kinnistamiseks väga hästi. Õpetaja 2 ütles, et teema oli laste jaoks huvitav. Õpetaja 1 arvates on jutu sisu vanuserühmale täiesti sobilik ja ta leidis, et see on *lühike, konkreetne ja illustreeriv*. Õpetaja 2 oli pigem nõus, mainides, et sisu oli laste jaoks *natukene liiga lihtne*. Näiteks tõi ta välja, et tekst oleks võinud veidi keerulisem olla või rohkemaid sümboleid sisaldada. Samas arvas ta, et ehk on põhjus selles, et veebruaris sai sümbolitest just räägitud ja seepärast teadsid lapsed kõike väga hästi. Mõlemad õpetajad olid täiesti nõus, et digitaalse jutu kuulamine-vaatamine köitis lapsi nende arvates rohkem kui tavalise jutu kuulamine. Õpetaja 1 arvates tekitas jutt lastes elevust, mida põhjustas tavapärasest teistmoodi tegevuse praktiseerimine ja et videoga püüti laste tähelepanu nägemismeele abil. Õpetaja 2 ütles, et *neil (lastel) oli põnev, sest see oli midagi täiesti uut*, tema asemel jagas teadmisi õpetaja Mari ning et *nende jaoks oli see* (video) *nagu multifilm*. Mõlemad õpetajad nõustusid täiesti, et jutt on keeleliselt jõukohane ja korrektne. Õpetaja Mari seletas ja näitas jutus kõike lihtsalt ja mõistetavalt ning isegi rühmas olevad 5aastased lapsed said jutu põhilisest mõttest aru (Õpetaja 1). Õpetaja 2 ütles, et ka vene kodukeelega laste jaoks oli kõik arusaadav.

Kujundus, audio ja pikkus. Õpetaja 1 arvates on jutu pildid täiesti sobilikud - need *kirjeldasid täpselt seda, millest räägiti* ning pilti nägi siis, kui õpetaja Mari sellest rääkis. Õpetaja 2 piltide sobilikkuse osas pigem nõustus. Kolm tema rühma last ütlesid, et *paekivi pilt oli udune* ja et nad ei saanud aru, miks see selline on. Teised pildid olid aga laste arvates *väga ilusad*. Kõige rohkem meeldis neile suitsupääsukese pilt ja ühe lapse meelest oli rukkilille pilt *nii ilus*. Õpetaja 1 jaoks on jutu liikuv kujutis ehk õpetaja Mari täiesti sobilik. Kui lapsed nägid Mari alguses ilma audiota ekraanil, siis tekkis lõbus arutelu - lapsed arvasid, et tegemist on õpetajaga, kes on nende õpetaja moodi. Õpetaja 2 oli Mari osas natuke kriitilisem, sest tema sõnul häiris mõnda last Mari näpuga viibutamine. Selline käitumine tekitas lastes tunde, et *õpetaja Mari on selline hoiatav, keelab* ja et nad ei tohi seda (videos kuuldu) *teada*. Mõlema

õpetaja arvates on jutu audio ja pikkus sobilikud. Audio võimaldas seda, et *lapsed saavad keskenduda keelele ja diktsioonile*, sest kõne ilmekus, kiirus ja audio kvaliteet olid laste tähelepanu köitmiseks ja hoidmiseks ning õpitu meelde jätmiseks väga sobilikud (Õpetaja 1). Õpetaja 2 ütles, et audio kõlas hästi, *diktsioon oli väga hea* ning et tal ja lastel ei tekkinud sellega seoses mingeid probleeme. Jutt oli *lühike, konkreetne ning asjast* (Õpetaja 1); selles sai umbes kahe minuti jooksul kõik ära öeldud (Õpetaja 2).

Probleemid 1. digitaalse jutu kasutamisel. Probleemi tõi välja ainult Õpetaja 2. Neil on lasteaias meediaruum, kus nad oleksid saanud suure ekraani pealt seda juttu vaadata, *aga just sellel päeval oli see katki*. Seepärast otsustas ta tegevuse kahe grupiga läbi viia, et kõik lapsed videot arvutiekraanilt hästi näeksid. Ta leidis, et poole rühmaga oligi parem teema üle arutleda. Lisaks pidi õpetaja kõlarid otsima, sest rühma arvuti juures neid polnud.

Ettepanekud 1. digitaalse jutu parendamiseks. Õpetaja 1 muudaks jutu sisus seda, et õpetaja Mari võiks rääkida ka igal aastal muutuvatest mitte-riiklikest Eesti sümbolitest, sest neil tekkis lastega sel teemal arutelu. Näiteks ennustasid lapsed tegevuse alguses, et üks videos olev Eesti sümbol on rahvuskala ja siis sai õpetaja neile selgitada, et see pole Eesti riiklik sümbol. Lisaks tõi ta välja, et õpetaja Mari võiks veel digitaalseid jutte teha ehk töö autor õppevahendite sarja luua. Õpetaja 2 jaoks tekitasid temas ja lastes segadust faktid, et Eesti lipu valge värv tähistab valgust ja et rukkililledest saab teha mett. Õpetaja on kuulnud, et valge sümboliseerib näiteks vaimuvalgust, lund ja valgeid Eesti öid. Seega arutlesid nad lastega selle üle, mida õpetaja Mari valguse all silmas pidas ning kuidas rukkililledest mesi saab. Tema rühma lapsed oleksid tahtnud, et näiteks tammest, räimest ja/või Kalevipojast oleks ka videos juttu olnud. Samas on Õpetaja 2 sõnul tegemist lihtsalt laste arvamusega ning tema meelest olid kõik tähtsamad sümbolid videos siiski olemas. Kuna lapsi häiris, et õpetaja Mari käega viibutas, siis muudaks ta õpetaja kujutise liikumist videos. Samuti soovitas õpetaja laste arvamusele tuginedes, et kui õpetaja Mari lõpus sümboleid kordab, siis ilmuksid kõik pildid taas korruga ekraanile. Lisaks võiks töö autor teistsuguse paekivi pildi otsida, sest Õpetaja 2 rühma lapsed tõid välja, et see on natukene udune.

Hinnangud 1. tegevuskonspektile

Arusaadavus ja vormistus. Õpetaja 1 ütles, et tema jaoks tekitas tegevuskonspektis (edaspidi: konspektis) segadust vaid sõna „ennustavad“ ehk ta ei saanud aru, mida siin täpselt mõeldud oli. Õpetaja 2 jaoks on konspekt täiesti arusaadav. Mõlema õpetaja meelest on konspekti vormistus täiesti sobilik ja nõuetekohane.

Eesmärkide eakohasus, sõnastus, saavutatavus ja vastavus nõuetele. Mõlemad õpetajad leidsid, et seatud eesmärgid on vanuserühmale sobilikud ja ka sobilikult sõnastatud. Valitud

tegevuste abil on võimalik seatud eesmärged saavutada ning konspekt vastab koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) ja „Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad“ raamatu „Valdkond „Mina ja keskkond““ peatükis (Laasik, Liivik, Täht, & Varava, 2009) kirjas olevatele eeldatud õppetulemustele. Mõlemad õpetajad tõid välja, et sõna „sümbol“ on tegelikult lastele küllaltki võõras ja seepärast peab seda mõistet neile kindlasti selgitama. Õpetaja 1 ütles, et lisaks riiklikele sümbolitele arutasid nad ka teiste Eestile iseloomulike sümbolite üle. Tema rühma lapsed vastasid, mida nad teavad (ennustasid), mida nad teada tahavad (kas nende teadmised ühtivad õpetaja Mari teadmistega) ning mida nad teada said (kontrollisid ennustusi) ning nad saavutasid isegi rohkem eesmärged, kui oli ette antud. Õpetaja 2 vastas, et lapsed said Eesti sümbolite kohta käivat informatsiooni näha ja kuulda ning tänu sellele vastavad teadmised põnevas tegevuses omandada.

Tegevusega seotud aspektid. Laste kaasamine. Õpetaja 1 arvates olid lapsed aktiivselt tegevusse kaasatud. Nad said nii kuulata kui ka rääkida, näiteks ütlesid lapsed, milliseid sümboleid nad teavad; jälgisid, millistest sümbolitest õpetaja Mari jutustab ning tõid erinevused välja. Samuti oli lastel võimalus tegevust hinnata. Õpetaja 2 tõi välja, et lapsed said küll kaasa rääkida ja videot vaadata, aga et *võib-olla leiab mingeid nippe, kuidas nad saaksid veelgi aktiivsemad olla.*

Materjalid ja vahendid ning meetodid. Õpetaja 1 arvamusel toetas tegevust *animatsioon, mänguline lähenemine ning vahva tegelane, kes kohe meenutas õpetajat ja kellel on midagi tähtsat öelda.* Õpetaja 2 ütles, et video läks konspekti ja eesmärkidega kokku. Mõlemad õpetajad olid täiesti nõus, et tegevuse meetodid on sobilikud. Digitaalsete juttude puhul sobivad tegevusse sellised meetodid, kus lapsed saavad näiteks alguses vaadeldes uusi teadmisi ning hiljem nende üle arutleda (Õpetaja 1). Video oli laste jaoks nagu *multifilm* ja see tekitas neis põnevust (Õpetaja 2).

Varemõpitu meeldetuletamine ning varasemad teadmised. Varemõpitu meeldetuletamist pidasid mõlemad õpetajad täiesti sobilikuks. Õpetaja 1 ütles, et kuna veebruarist oli natukene aega möödas, siis said nad lastega koos seda teemat meenutada. Õpetaja 2 vastas, et kuna nad rääkisid rühmas juba teisest teemast, siis oli hea, et suunavad küsimused ja mõiste „sümbol“ lahtimõtestamine aitasid lapsi seda teemat meelde tuletada. Lisaks oli Õpetaja 2 arvates väga hea, et *oli toodud tore näide ka, et südame sümbol on armastus.* Mõlemad õpetajad olid täiesti nõus, et konspektide koostamisel on arvestatud laste varasemate teadmistega. Üks tegevuse eesmärk oli, et laps nimetab Eesti sümboleid ja kuna lapsed neid nimetasid, siis pidid nad ka sellest aru saama (Õpetaja 1). Lastel oli võimalus tegevuse alguses Eesti sümboleid nimetada ehk oma varasematest teadmistest rääkida (Õpetaja 2).

Eesmärkide ja tegevuste selgitamist peeti samuti täiesti sobilikuks. Õpetaja 1 kommenteeris,

et *lapsed väga hästi said aru* ja Õpetaja 2 arvates *läks* neil eesmärkide ja tegevuste selgitamisega seoses *kõik hästi*.

Eesmärkide saavutamise hindamine. Mõlemad õpetajad olid täiesti nõus, et tegevusse planeeritud eesmärkide saavutamise hindamine on sobilik. Lapsed tuletasid varasemaid teadmisi meelde, nimetasid Eesti sümboleid, vaatasid videot ning selgus, et üks sümbol (hümn) läks neil meelest (Õpetaja 1). Samuti on Õpetaja 1 arvates n-ö pöidlameetod väga hea, sest lapsed said öelda, et neile meeldis, et *õpetaja Mari oli tark ja ta oli minu* (rühma õpetaja) *moodi*. Samas ütles ta, et saadud tagasiside polnud tema jaoks väga informatiivne. Õpetaja oleks võinud lastele näiteks lõpus anda ülesande oma lemmiksümbol paberile joonistada või kirjutada. Lisaks tõi ta välja, et kuigi kõik lapsed näitasid ülespoole suunatud põialt, siis võiks konspekti kirja panna ka selle, et õpetaja küsib allapoole suunatud põialt näitavatelt lastelt, mis ja miks neile tegevuses ei meeldinud. Õpetaja 2 vastas, et nad on n-ö pöidlameetodit ka varem praktiseerinud ning et lapsed põhjendasid ka oma hinnanguid.

Tegevuse ja selle erinevate osade kestust peeti sobilikuks. Õpetaja 1 ütles, et nad said tegevuse kiiremini ehk umbes veerand tunniga läbitud, aga et tegevuse kestus sõltub siiski konkreetsest rühmast. Õpetaja 2 vastas aga, et kuigi tegevuse kestus on piisav, siis *koolieelikute puhul võib see aeg isegi pikem olla*.

Ettepanekud 1. tegevuskonspekti parendamiseks. Kummalgi õpetajal ei esinenud probleeme konspekti kasutamisel, kuid Õpetaja 1 tegi mõned ettepanekud selle parendamiseks.

Konspekti sisust jätkaks ta sõna „ennustama“ ära ning asendaks selle hoopis lausega „Lapsed meenutavad oma eelnevaid teadmisi.“. Lisaks oli tema arvates tegevuses mõni valdkond veel esindatud ja seega soovitaks ta seda aspekti kontrollida. Samuti lisaks ta ettevalmistavate tegevuste juurde märkuse, et õpetaja kontrollib, kas jutt läheb tööle, sest näiteks algaja õpetaja ei pruugi seda teha. Kui video kohe ei käivitu, siis on laste huvi juba langenud. Samas kohas võiks tema sõnul kirjas olla ka see, et õpetaja mõtleb, kuidas ta antud teemat lastele täpsemalt edasi annab ja/või laiendab. Õpetaja 2 kommenteeris konspekti sisu nii: *oli täiesti arusaadav, lihtsalt kirjutatud, antud natukene võimalus ka õpetajal ise mõelda*.

Hinnangud 2. digitaalsele jutule

Sisu ja keel. Mõlemad õpetajad olid täiesti nõus, et jutu teema on vanuserühmale sobilik. Õpetaja 1 tõi välja, et laste tähelepanu haaras see, et lugu jutustasid lapsed, mitte õpetaja - *lapse lugu kõnetab lapsi rohkemgi võib-olla kui see õpetaja lugu*. Selles eas räägitakse palju loomadest ja loomad pakuvad lastele huvi, mistõttu oli teema kordamiseks sobiv (Õpetaja 2). Õpetaja 1 pidas sisu vanuserühmale sobilikuks ning leidis, et metsloomade teema on pidevalt lasteaias käsitlusel ja tänu sellele oli jutt kinnistamiseks väga hea. Õpetaja 2 sõnul on jutu sisu

pigem sobilik ning ta arvab, et see *oleks võinud raskem olla ja/või jutus rohkem loomi olla*. Õpetaja 1 arvates köitis digitaalse jutu kuulamine-vaatamine rohkem kui tavalise jutu puhul - jutt oli *natuke teistmoodi* ning lapsed pidid kuulama, vaatama ja konkreetse ülesande lahendama. Õpetaja 2 selle jutu puhul erinevust ei märganud. Ta tõi välja, et *nad kuulavad ka siis, kui ma loen neile ise raamatust ette* ja et ilmselt oleks täna sama juhtunud. Mõlemad õpetajad olid täiesti nõus, et jutt on keeleliselt jõukohane. Õpetaja 1 arvates oli jutt hästi lihtne, lühike, konkreetne ja arusaadav. Õpetaja 2 ütles, et lapsed ei küsinud mingite sõnade tähendusi, vaid said kõigest aru. Õpetaja 1 oli täiesti nõus ning õpetaja 2 pigem nõus, et jutt on keeleliselt korrektne. Loomi oli *väga lihtsalt* ja lastepäraselt nimetatud ja kirjeldatud (Õpetaja 1). Õpetaja 2 jäi häirima see, et jutus ütlesid lapsed omavahel „tšau“. Tema eelistaks õppevaras selle sõna asemel pigem sõna „tere“ või „tervist“.

Kujundus, audio ja pikkus. Mõlemad õpetajad olid täiesti nõus, et jutu pikkus on sobilik. See aeg *sobis* kuue looma jaoks *väga hästi* (Õpetaja 1); lapsed *jaksasid selle* (video) *ära kuulata, keegi ei väsinud ära* ning et jutt *ei olnud liiga lühike, ei olnud liiga pikk* (Õpetaja 2).

Mõlemad õpetajad olid täiesti nõus, et jutu pildid on sobilikud. Õpetaja 1 tõi välja, et need loomad olid lastele juba *tuttavad* ja oli vahva, et pildid olid seotud geomeetriliste kujunditega (kõrvad nagu kolmnurgad). Tänu sellele sai lastelt hiljem küsida, missuguseid geomeetrilisi kujundeid nad jutus kuulsid. Õpetaja 2 vastas, et nii tema kui ka laste arvates *olid pildid väga-väga ilusad* ja et laste lemmikpilt oli jänese. Jutu kujutisi ehk poiss Pauli ja tüdruk Piati peeti samuti väga sobilikeks. Õpetaja 1 sõnul tundusid nad *rõõmsameelsed*, sest jutu tekst oli *nii toredasti* peale loetud. Kuigi seekord kujutised ei liikunud, siis kõnetas see lapsi siiski ja tekitas neis põnevust, et midagi hakkab juhtuma. Lisaks tõi ta välja, et lapsed ütlesid, et *nii tore, et lapsed õpetasid meile*. Õpetaja 2 rühma lapsed uurisid, miks tüdruk ja poiss ei liigu ning ootasid, et äkki nad hakkavad siiski jutu ajal liikuma nagu eelmises jutus õpetaja Mari seda tegi. Ka audio sobilikkuse osas olid mõlemad õpetajad ühel meelel. Tekst oli *selgelt* ja *ilmekalt* peale loetud, *kõik pausid olid välja peetud, et oli aru saada, kes räägib, mida räägib* ning et *ei olnud mitte mingeid kõrvalisi häireid* (Õpetaja 1). Õpetaja 2 sõnul tundus talle seekord, et kõne oli *natukene kiirem* ja seepärast oleks võinud selle tempot veidi aeglustada. Kõne ilmeks ja kvaliteet olid aga täiesti sobilikud. Üks tema rühma lastest leidis, et teksti ettelugejal on *nii ilus hääl*.

Probleemid 2. digitaalse jutu kasutamisel. Mõlemad õpetajad vastasid, et nad otsisid, aga ei leidnud nuppu, millega oleks saanud juturaamatut täisekraanil vaadata. Kasutatud internetilehekülg kahjuks seda ei võimaldagi. Õpetaja 2 kommenteeris, et seekord tegi ta samuti rühma pooleks, aga nüüd näitas ta lastele juturaamatut tahvelarvutist ja märkas, et kui ta lehekülge n-ö edasi tahtis keerata, siis läks see hoopis tagasi, aga nad said tegevuse siiski

tehtud. Ta rühma laste arvates oleks juturaamat võinud täisekraanil olla ja selle ääres olevad *reklaamid veidikene segasid neid*. Õpetaja 1 mainis, et tema viis tegevust kogu rühmaga arvuti abil läbi, aga ei kontrollinud eelnevalt, kas juturaamatut suuremaks muutev nupp on olemas. Seepärast pani ta lapsed arvuti ette kahte ritta istuma. Tegevuse ajal ilmnis, et üks laps hästi ei näinud ning talle tuli leida sobiv koht. Seega ei pruugi tema arvates halvema nägemisega laps juttu kaugemalt hästi haarata ning on vaja ekraanile lähemale tulla. Kui aga koolieelik vaataks-kuulaks juttu iseseisvalt tahvelarvutist, siis oleks selline kaugus *väga sobiv*. *Ettepanekud 2. digitaalse jutu parendamiseks*. Õpetaja 2 soovitaks jutus lisaks loomade välimusele ka millestki muust rääkida ehk sinna *midagi huvitavat ja silmaringi avardavat* (nt mida loom sööb) panna ja *detailemaid näiteid* lisada, *natukene keerulisemat juttu* rääkida ja/või mõne looma lisada. Ta mainis, et üks poiss ei saanud aru, miks juturaamatu tegelased alati loomade jalgade arvu mainivad, sest ta näeb ka ise seda. Õpetaja sõnul küsisid mõned lapsed, et miks juturaamatus hunti ja oravat pole. Ta soovitaks ka kõne tempot natukene aeglasemaks muuta, sest see tundus eelmise jutuga võrreldes veidi kiirem. Jutu keeles muudaks õpetaja vaid seda, et lapsed ütleksid omavahel sõna „tšau“ asemel „tere“. Õpetaja 1 ei muudaks sisus midagi, sest tema arvates oli jutus olemas loomade välimuse kohta *selged ja armsad selgitused, mis lapsele võiks meelde jääda*. Kujunduse ja audio koha pealt tõi õpetaja välja selle, et juturaamat oleks võinud täisekraanil olla.

Hinnangud 2. tegevuskonspektile

Arusaadavus ja vormistus. Mõlemad õpetajad olid täiesti nõus, et konspektis olev informatsioon on arusaadav ja konspekti vormistus sobilik. Õpetaja 2 mainis lisaks, et ta sai kohe aru, mida ta lastega tegema peab ning ei pidanud tänu sellele konspekti mitu korda läbi lugema. Õpetaja 1 arvates, oli konspekt täpselt selliselt vormistatud nagu see olema peab. Lisaks kommenteeris ta konspekti nii: *tunnustus selle eest, et eelmise intervjuu korral antud soovitusel on juba sisse pandud*.

Eesmärkide eakohasus, sõnastus, saavutatavus ja vastavus nõuetele. Mõlema õpetaja arvates olid eesmärkidega seotud kriteeriumid hästi täidetud. Eesmärkide sõnastus on sobilik, tegevus vastab eesmärkidele ning kuna eesmärgid on *võetud koolieelse lasteasutuse õppekavast*, siis on see lastele täiesti *jõukohane* (Õpetaja 2). Õpetaja 1 vastas, et eesmärgid olid eakohased, sest lapsed pidid meelde tuletama, kuulama, vaatama, kirjeldama ja küsimustele vastama ning kinnistasid õpitut. Eesmärgid olid tegevuse abil saavutatavad - lapsed said oma eelnevatest kogemustest rääkida, nägemis- ja kuulmismeele abil uusi teadmisi hankida ning teadmisi kontrollida. Samuti lisas ta, et tegevus võimaldas laste huvi hoida ning mitmesugustel teemadel edasi arutleda. Õpetaja 1 arvates oleks konspekti saanud veel lõimida näiteks

matemaatika (nt hulkade moodustamine: suuremad ja väiksemad loomad; võrdlemine: kõrgem ja madalam ning suurem ja väiksem loom) ja kunsti (nt lemmik looma joonistamine). *Tegevusega seotud aspektid. Laste kaasamine.* Õpetaja 1 sõnul võimaldas tegevus laste aktiivset kaasamist. Lapsed ei teadnud näiteks seda, et rebase jalad on musta värvi ning et ta sai koos lastega arutleda, miks mõnel loomal pikad ja mõnel lühikesed jalad on. Õpetaja 2 ütles, et lapsed said küll kaasa rääkida ja videot vaadata, aga et *kindlasti leiaks viisi, kuidas nad saaksid veel rohkem toimetada.*

Materjalid ja vahendid ning meetodid. Õpetaja 1 sõnul tegid materjalid ja vahendid tegevuse läbiviimise lihtsaks, aga et tema ei kasutanud tegevuse lõpus pilte, sest neil läks video sujuvalt aruteluks üle. Samas arvas ta, et on hea, kui need pildid õpetajal igaks juhuks olemas on, kui on vaja midagi meelde tuletada ning siis ei ole võrreldes digitaalse juturaamatuga enam korruga kaks, vaid hoopis üks pilt silme ees. Õpetaja 2 oli materjalide ja vahendite sobivuse osas pigem nõus. Ta jätkas luuletuse eraldi tegevuseks, sest tema arvates *ei olnud luuletusest filmile üleminek omavahel nii seotud.* Samuti tõi ta välja, et pilte ei pea välja printima, sest kindlasti on lasteaiaõpetajatel need olemas ja et ta näitas lastele pilte hoopis tahvelarvutist. Ka meetodite osas õpetajate hinnangud natuke erinesid. Õpetaja 2 jaoks, kes vastas „pigem nõus“, ei olnud luuletuse kasutamine tegevuse muude osadega nii väga seotud ning laste jaoks tekitas tagasiside andmine segadust. Õpetaja 1 (vastas „täiesti nõus“) jaoks oli väga mugav seda õppematerjali kasutada, sest temani jõudis *väga hea materjal*, mida sai vajadusel kohandada. Tegevust läbi viies ei pidanud ta väga palju ise tegemagi (nt pidi õpetaja juturaamatu esitamisel vaid lehti n-ö keerama).

Varemõpitu meeldetuletamine ning varasemad teadmised. Mõlemad õpetajad olid täiesti nõus, et tegevusesse kavandatud varemõpitu meeldetuletamine on sobilik ning on arvestatud laste varasemate teadmistega. Õpetaja 1 vastas, et alguses meenutasid nad lastega talve ehk mida nemad ja loomad talvel tegid. Samuti seostasid nad õpitud varasemate kogemustega: lastele tuli meelde ühine loomapargis käik, kus nad näiteks põtra nägid ning *üks laps ütles, et tema on tõesti metsas karu näind.* Lisaks mainis õpetaja sõnul üks laps, et *temal on hästi kahju mõelda, et inimesed tapavad loomi* ja seega said nad ka sel teemal rühmas koos arutleda. Loomade teema on lasteaia 3-7aastaste õppekavas olemas ja kuna *õppimine käib ju ikka lähemalt kaugemale*, siis tuleb enne vaadata, mis loomad Eestis elavad ja siis välismaa loomi tundma õppida (Õpetaja 1). Õpetaja 2 mainis, et varemõpitu meeldetuletamine aitas teemat sisse juhatada - lapsed said kohe tegevuse sissejuhatavas osas metsloomi nimetada ehk teistega oma eelnevaid teadmisi jagada.

Eesmärkide ja tegevuste selgitamine. Mõlemad õpetajad olid täiesti nõus, et tegevusesse kavandatud eesmärkide ja tegevuste selgitamine lastele on sobilik. Õpetaja 2 mainis, et tema

rühma lapsed tahtsid teada, miks nad metsloomade teemast praegu räägivad, sest neil oli rühmas muidu teine teema käsil. Õpetaja 1 ütles, et *lapsed said väga kiiresti aru, mis neilt oodatakse; huvi oli suur ja juttu vaadati väga rahulikult.*

Eesmärkide saavutamise hindamine. Õpetaja 1 oli täiesti nõus ja õpetaja 2 pigem nõus, et tegevusse planeeritud eesmärkide saavutamise hindamine on sobilik. Õpetaja 2 ütles, et lapsed ei saanud aru, miks õpetaja neilt sellist käitumist (jänese moodi hüppamist) ootab ehk lapsed olid seetõttu segaduses. Üks poiss oli õpetaja sõnul öelnud, et tema jaoks oli see tagasiside andmine lapsik ja et talle meeldis eelmise jutu puhul n-ö pöidlameetod rohkem. Lapsed vastasid, et neile meeldiks rohkem teema üle arutleda kui enda hinnangut välja näidata. Õpetaja 1 vastas küsimusele nii: *saime sellest rohkem kui me tegelikult ju eeldasime* (nt tekkis neil arutelu loomade surmast).

Tegevuse ja selle erinevate osade kestus. Mõlemad õpetajad olid täiesti nõus, et tegevuste ja nende osade kestus on sobilik. Õpetaja 1 sõnul oli hea, et juturaamatus oli korraga kaks erineva looma pilti, sest koolieelikud suudavad juba keskenduda ainult sellele pildile, millest räägitakse. Tegevus oleks võibolla liiga pikaks läinud, kui juturaamatus oleks esitatud korraga kaks pilti ühest loomast. Õpetaja 1 arvates läks neil seekord sissejuhatus kiiremini ja kokkuvõte aeglasemalt, kuid tegevuse erinevate osade kestus oli siiski *täiesti sobilik.*

Ettepanekud 1. tegevuskonspekti parendamiseks. Kummalgi õpetajal ei esinenud probleeme 2. konspekti kasutamisel. Küll aga tegid nad mõningaid ettepanekuid selle parendamiseks. Konspekti sisust soovitaks Õpetaja 2 luuletuse välja jätta ja teemasse sissejuhatusel hoopis laste eelnevatele teadmistele tugineda. Samuti võiks tema arvates lastelt tagasisidet n-ö hüppamise meetodi asemel siiski arutelu abil küsida (nt mis neile meeldis ja meelde jäi). Lisaks arvas õpetaja 2, et pilte ei ole vaja välja printida, kui endal on sobivad pildid olemas. Õpetaja 1 muudaks konspektis vaid seda, et näitaks lastele lõpus pilte paber kandja asemel ekraanilt.

Arutelu

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärgiks oli koostada digitaalsetele juttudele toetuv „Mina ja keskkond“ valdkonna õppematerjal, mis on mõeldud 6-7aastaste lasteaialaste õpetamiseks ning õppematerjali katsetamise järgselt selgitada välja lasteaiaõpetajate hinnangud õppematerjalile selle parendamiseks. Õppematerjali katsetasid ja hindasid kaks Tartu maakonna lasteaiaõpetajat, kes andsid sellele üldiselt väga positiivse tagasiside.

Hinnangud digitaalsetele juttudele

Intervjuudest selgus, et õpetajad olid enamasti nõus, et mõlema jutu sisu, keel, kujundus, audio ja pikkus on täiesti sobilikud. Õppematerjal peaks sisaldama eesmärgile toetuvat õppesisu (Juhend kvaliteetse..., 2012; Tipp, 2009). Ühe õpetaja arvates oleks mõlema jutu sisu võinud keerulisem olla ning sama õpetaja jaoks tekitasid 1. jutus laused „eesti lipu valge värv tähistab valgust“ ja „rukililledest saab teha mett“ segadust. Samuti toodi välja, et 1. jutus võiks ka teistest Eestile iseloomulikest mitte-riiklikest sümbolitest rääkida ning 2. jutus lisaks loomade välimusele ka midagi muud huvitavat nende kohta öelda ja/või rohkemaid loomi tutvustada. Seega võiks töö autor segadust tekitavaid lauseid arusaadavamaks muuta või need jutust välja jätta. Kuna 1. jutt keskendub Eesti riiklikele sümbolitele ja 2. jutt Eesti metsloomade välimusele ning juttude pikkuseks valiti umbes kolm minutit, siis ei lisa töö autor 1. juttu muid Eesti sümboleid ega 2. juttu lisaks välimusele veel teisi loomadega seotud aspekte või rohkem loomi. Efektiveks digitaalseks jutuveestmiseks on vajalik nii tehnoloogiliste kui ka pedagoogiliste teadmiste olemasolu (Wang & Zhan, 2010). Mõlema õpetaja arvates olid jutud nii pedagoogiliselt (nt tegevuste eesmärgid) kui ka tehnoloogiliselt (nt audio kvaliteet) enamasti sobilikud. Seega on need nõuded edukaks digitaalseks jutuveestmiseks täidetud.

Digitaalne jutuveestmine aitab lastel õpitust keele ja kujunduse abil paremini aru saada (Robin, 2006, 2008; Yuksel-Arslan et al., 2016) ning laste huvi säilitamiseks peab audio sobiva tempoga olema (Lambert, 2010; Read, 2007; Robin, 2006, 2008, 2016; Wang & Zhan, 2010). Seetõttu on oluline arvesse võtta Õpetaja 2 ettepanekuid: muuta Mari käitumist videos nii, et ta oma käega kogu aeg ei viibutaks; vahetada välja paekivi pilt ning lisada video lõppu veelkord kõik pildid koos. Samuti on tema arvates vaja kõne tempot 2. jutus natukene aeglustada ning sõna „tšau“ sõnaga „tere“ asendada. Kuna Õpetaja 1 ja töö autori arvates on viimati mainitud aspektid sobivad (nt on sõna „tšau“ laste omavahelises suhtluses levinud), siis jutu tempot ja sõna „tšau“ ei muudeta. Jutu keeleline korrektsus ja sobiv kujundus on olulise tähtsusega ning mõlema õpetaja arvates see juttude puhul enamasti nii ka oli. Digitaalsete juttude pikkuseks valitakse reeglina umbes kaks kuni neli või kümme minutit (Robin, 2006). Ajavahemikku kaks kuni neli minutit võeti arvesse ka uurimuses kasutatud juttude koostamisel. Õpetajate meelest oli valik õigustatud ning puudub vajadus juttude pikkuse muutmiseks.

Digitaalne jutuveestmine pakub lastele tavapärasest uutemoodi kogemust (Yuksel-Arslan et al., 2016) ning tänu sellele suureneb nende tähelepanu ja motivatsioon (Jakes & Brennan, 2005; Robin, 2006, 2008) ning huvi õpitu vastu (Barret, 2006; Educause Learning Initiative, 2007; Toki & Pange, 2014). Kolmel korral neljast vastasid õpetajad, et jutu kuulamine-

vaatamine köitis lapsi rohkem kui tavalise jutu kuulamine. Kuna lapsed kuulasid jutte huviga, siis võib eeldada, et valitud juttude formaadid olid laste jaoks uudsed ja seetõttu atraktiivsed.

Digitaalset jutuveestmist ei saa edukalt praktiseerida siis, kui puuduvad digitaalse jutu esitamiseks vajalikud tehnoloogilised vahendid (Educause Learning Initiative, 2007; Dogan & Robin, 2007). Mõlema jutu kasutamisel esines tehnilisi probleeme, mis lõppkokkuvõttes jutuveestmist suurel määral ei mõjutanud. Näiteks ei olnud õpetajatel võimalik jutte suurelt ekraanilt vaadata ning seega näidati neid kolmel korral arvutiekraanilt ja ühel korral tahvelarvutist. Võib arvata, et mõlema jutu puhul oleks õpetajatel suure ekraani ja projektori abil tegevuse läbiviimine paremini õnnestunud ning lastele jutud paremini nähtavad olnud. Seega peaksid kasutajad jutte siiski arvuti (mitte nt tahvelarvuti) abil näitama, mis oli tegelikult ka varasemalt konspektides välja toodud. Lisaks otsustas töö autor konspektides materjalide ja vahendite juures olevatest fraasidest „soovitavalt ekraan ja projektor“ sõna „soovitavalt“ eemaldada. Tahvelarvutist näidatud juturaamatu ümber oli Õpetaja 2 sõnul kahjuks reklaame, mis segasid veidi laste keskendumist. Nii tahvel- kui ka lauarvutist juturaamatut vaadates on selle kõrval antud jutu ostmise võimalus ning alla kerides teiste juttude vaatamise võimalus, kuid kahjuks ei ole võimalik juturaamatut ilma muu informatsioonita nendest seadmetest vaadata. Õpetajate poolt juttude kohta tehtud soovitusi võtab töö autor edaspidi (pärast lõputöö kaitsmist) arvesse.

Hinnangud tegevuskonspektidele

Intervjuudes vastasid õpetajad enamasti, et konspektide arusaadavus ja vormistus; eesmärkide eakohasus, sõnastus, saavutatavus ja vastavus nõuetele ning tegevusega seotud aspektid olid täiesti sobilikud. Mõlemal õpetajal ei esinenud konspekte kasutades probleeme. Õppematerjal peaks olema eakohane, korrektne, sobiva mahuga, motiveeriv ja arusaadav (Digitaalse õppematerjali..., 2015; Juhend kvaliteetse..., 2012; Tipp, 2009). Mõlema õpetaja arvates vastasid konspektid ettenähtud kriteeriumitele ja seega ei olnud vaja konspekte nende aspektide osas parandada.

Õppematerjal peaks kirjas olema eesmärgile toetuvad vahendid ja meetodid (Juhend kvaliteetse..., 2012; Tipp, 2009), õpetaja tegevus (Minitgevuse konspekt, s.a.) ning teadmiste kinnistamise ja kontrollimise osa (Juhend kvaliteetse..., 2012) ning õpetajad tegid mõningaid ettepanekuid, mida võiks selles osas konspektide parendamisel arvesse võtta. Õpetaja 1 arvates ei ole vaja pilte välja printida ning õpetaja 2 sõnul võiks pilte pigem ekraanilt vaadata, sest see oleks digitaalse jutuveestmisega puhul just sobiv moodus. Õpetaja 1 soovitas konspekti video tehnilise poole kontrolli ja teema detailsema käsitlemise ja/või laiendamise ka 1. konspekti ettevalmistavate tegevuste juurde kirja panna. Nende aspektidega tagatakse tema sõnul see, et

tegevuste läbiviimine sujub probleemideta ning et õpetaja teab, et ta saab tegevustega seotut ka veidi ise muuta. Seega võttis töö autor kõiki ülalpool toodud ettepanekuid arvesse. Õpetajate hinnangul oli õpetaja tegevus konspektides ausaadavalt kirjas, kuid Õpetaja 1 asendaks 1. konspektis sõna „ennustama“ lausega „Lapsed meenutavad oma eelnevaid teadmisi.“. Kuna Õpetaja 2 sai sellest aru ning ühe jutueelse tegevusena soovitatakse just ennustamist, siis otsustati sõna töösse jätta. Õpetajate sõnul said lapsed tegevustes nii teadmisi omandada, kinnistada kui ka kontrollida ning konspekte pole vaja neis aspektides muuta.

Digitaalsel jutuveestmisel arvestatakse laste individuaalsusega (sh erinevate õpistiilidega) (Read, 2007; Robin, 2006; Toki & Pange, 2014), lõimitakse erinevaid koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava (2011) valdkondi, antakse digitaalsetele juttudele tagasisidet (Robin, 2006, 2008, 2016; Yuksel-Arslan et al., 2016) ning kaasatakse lapsi aktiivselt õppetegevustesse (Barrett, 2006; Robin, 2016). 2. jutu puhul ei olnud Õpetaja 2 hinnangul luuletus videoga nii hästi seotud ja tagasisidemeetod kõige parem. Kuna Õpetaja 1 luuletust 2. tegevusest välja ei jätaks ning 1. konspektis on lisaks teemakohasele varemõpitu meeldetuletamisele jutueelse tegevusena ennustamine ja 2. jutus luuletus, siis otsustas töö autor luuletuse siiski tegevusse sisse jätta. N-õ hüppamise meetod lisati 2. tegevuse tagasiside osasse töö autori poolt selleks, et see 1. tegevuse tagasisidest erineks ning et lapsed saaksid end lisaks rääkimisele ka veidi liigutada, kuid kuna Õpetaja 2 ütles, et nii tema kui ka lapsed seda varianti ei eelistaks, siis otsustas töö autor n-õ hüppamise meetodi sealt eemaldada. Konspektidesse lisati Õpetaja 1 soovitusel tuginedes märkus, et lastelt küsitakse vajadusel tagasiside ajal ka seda, mis neile tegevuse juures ei meeldinud ja miks. Õpetaja 1 sõnul saaks tegevustesse ka teisi valdkondi lõimida (nt seostada 2. tegevus kunsti ja/või matemaatika valdkonnaga), ent nii pikeneks jutu kestvus ja seega töö autor seda muudatust sisse ei viinud. Samas on õpetajal võimalus pärast konspektides olevate tegevuste lõppu muude valdkondadega seotud tegevusi iseseisvalt ette võtta (nt paluda lastel oma lemmiklooma joonistada). Erinevalt Õpetajast 1 arvas Õpetaja 2, et lapsed oleksid saanud mõlema jutu tegevuses aktiivsemad osalejad ja kaasamõtledjad olla. Kuna lapsed saavad tegevustes nii kuulata, rääkida kui ka vaadata ning Õpetaja 2 kindlaid meetodeid näidetena välja ei toonud, siis otsustas töö autor laste kaasamise aspekte mitte muuta.

Töö piirangud ning praktiline väärtus

Töö autorile teadaolevalt pole varasemalt digitaalset jutuveestmist Eesti lasteaedades uuritud ning puuduvad teemakohased õppematerjalid. Seetõttu ei saa käesoleva uurimuse tulemusi ka eelnevatega võrrelda. Õppematerjali katsetas ja hindas ainult kaks lasteaiaõpetajat ning saadud hinnangud peegeldavad konkreetselt nende arvamust. On tõenäoline, et teistsuguse

valimi puhul võivad hinnagud erineda. Õppematerjali kvaliteeti oleks tõstnud see, kui töö autor oleks selle koostamise eel või ajal lasteaiaõpetajana töötanud. Nii oleks saanud sihtrühma teadmisi juba juttude ja konspektide koostamise etapis paremini arvesse võtta. Edaspidi võiks digitaalsete juttude rakendamise seotud erinevaid aspekte uurida ka vaatlusmeetodi abil.

Töö praktiliseks väärtuseks on koostatud õppematerjal, mis on avalikult kättesaadav ning mida saavad tasuta kasutada nii lasteaiaõpetajad kui ka kõik teised, kes soovivad digitaalset jutuvestmist lastega praktiseerida. Kuna digitaalsed õppematerjalid on autori arvates Eesti lasteaedades küllaltki haruldased, siis annab õppematerjali kasutamine õpetajatele võimaluse lasteaia õppetegevusi mitmekesistada ning lisaks traditsioonilisele jutuvestmisele vahel ka digitaalset kasutada. See omakorda võiks suurendada näiteks laste huvi, tähelepanu ja motivatsiooni.

Tänuõnad

Täna mõlemat uuringus osalenud õpetajat õppematerjali katsetamast ja seda hindamast ning uuringus osalenud lasteaedade direktoreid selleks nõusolekuid andmast. Samuti soovin tänada enda juhendajat, kes oli suureks abiks lõputöö valmimisel ning oma lähedasi, kes toetasid mind kogu protsessi jooksul.

Autorsuse kinnitus

Kinnitan, et olen koostanud ise käesoleva lõputöö ning toonud korrektselt välja teiste autorite ja toetajate panuse. Töö on koostatud lähtudes Tartu Ülikooli haridusteaduste instituudi lõputöö nõuetest ning on kooskõlas heade akadeemiliste tavadega.

Allkiri

Kuupäev

Kasutatud kirjandus

- Alumäe, T., Tilk, O., & Asadullah. (2018). *Advanced Rich Transcription System for Estonian Speech*. Baltic HLT.
- Barrett, H. C. (2006). *Researching and Evaluating Digital Storytelling as a Deep Learning Tool*. Külastatud aadressil <https://electronicportfolios.com/portfolios/SITESTorytelling2006.pdf>
- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2002). *The Primary English Teacher's Guide*. New Edition. Harlow: Pearson Education Limited.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Digitaalse õppematerjali koostamise juhend*. (2015). Külastatud aadressil <http://oppevara.hitsa.ee/kvaliteet>
- Dogan, B., & Robin, B. (2007). *Implementation of Digital Storytelling in the Classroom by Teachers Trained in a Digital Storytelling Workshop*. Külastatud aadressil <https://www.researchgate.net/publication/233897526>
- Educause Learning Initiative. (2007). *7 things you should know about... Digital Storytelling*. Külastatud aadressil http://www.makerspaceforeducation.com/uploads/4/1/6/4/41640463/digital_storytelling_1.pdf
- Ellis, G., & Brewster, J. (1991). *The Storytelling Handbook for Primary Teachers*. London, New York, etc.: Penguin Books.
- Gower, R., Phillips, D., & Walters, S. (1995). *Teaching Practice Handbook*. New Edition. Oxford: Macmillan Education.
- Hadfield, J., & Hadfield, C. (2008). *Introduction to Teaching English*. Oxford: Oxford University Press.
- Haridus- ja teadusministeerium, Eesti Koostöö Kogu, & Eesti Haridusfoorum. (2014). *Eesti elukestva õppe strateegia 2020*. Tallinn. Külastatud aadressil <https://www.hm.ee/sites/default/files/strateegia2020.pdf>
- Jakes, D. S., & Brennan, J. (2005). *Capturing Stories, Capturing Lives: An Introduction to Digital Storytelling*. Külastatud aadressil http://www.jakesonline.org/dst_techforum.pdf
- Juhend kvaliteetse õpiobjekti loomiseks*. (2012). Külastatud aadressil <https://www.digar.ee/arhiiv/et/raamatud/21694>
- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava* (2011). Riigi teataja I. 9. 2008. Külastatud aadressil <https://www.riigiteataja.ee/akt/12970917?leiaKehtiv>

- Krull, E. (2018). *Pedagoogilise psühholoogia käsiraamat*. 3. trükk. Tartu: TÜ kirjastus.
- Laasik, T., Liivik, M., Täht M.-E., & Varava, L. (2009). *Valdkond „Mina ja keskkond“*. E. Kulderknup (Toim.). Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad. Külastatud aadressil https://oppekava.innove.ee/wpcontent/uploads/2015/07/Oppevaldkonnad_Alusharidus.pdf
- Lambert, J. (Toim.). (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. Külastatud aadressil <https://wr.d.as.uky.edu/sites/default/files/cookbook.pdf>
- Lindsay, C., & Knight, P. (2006). *Learning and Teaching English. A Course for Teachers*. Oxford: Oxford University Press.
- Minitegevuse konspekt*. (s.a.). Õppeaine „Pedagoogiline praktikum, 1. osa“ dokument.
- Morra, S. (2013). *8 Steps To Great Digital Storytelling*. Külastatud aadressil <https://samanthamorra.com/2013/06/05/edudemic-article-on-digital-storytelling/>
- Read, C. (2007). *500 Activities for the Primary Classroom*. Oxford: Macmillan Education.
- Robin, B. (2006). *The Educational Uses of Digital Storytelling*. Külastatud aadressil <https://www.learntechlib.org/primary/d/22129>
- Robin, B. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory Into Practice*, 47, 220–228. Külastatud aadressil <http://digitalstorytellingclass.pbworks.com/f/Digital+Storytelling+A+Powerful.pdf>
- Robin, B. (2016). The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning. *Digital Education Review*, 30, 17-29. Külastatud aadressil <http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/16104/pdf>
- Tenkley, K. (2010). *31 of My Favorite Digital Storytelling Sites*. Külastatud aadressil <http://ilearntechnology.com/?p=3190>
- Tipp, V. (2009). *Kvaliteetse õppematerjali hindamismudel*. Külastatud aadressil <https://koolielu.ee/waramu/view/1-968317d563bed4925d6f641dcc99cb1e7f2c08cd>
- Toki, E. I., & Pange, J. (2014). ICT Use in Early Childhood Education: Storytelling. *TILTAI*, 1, 183-192. Külastatud aadressil <http://journals.ku.lt/index.php/tiltai/article/viewFile/786/pdf>
- Vinter, K. (2011). *Esimesed sammud väikeste laste meediakasvatuses Eestis: uurimistulemusi ja soovitusi õpetajakoolituse arendamiseks*. Atlex: Tartu. Külastatud aadressil <http://www.digar.ee/id/nlib-digar:121990>
- Wang, S., & Zhan, H. (2010). Enhancing Teaching and Learning with Digital Storytelling. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 6(2), 7687. Külastatud aadressil <https://pdfs.semanticscholar.org/3ce3/3183b58ffc6bb93097afb71869acc0c9c86f.pdf>

Özcalli, S. (2002). Successful storytelling. *English Teaching Professional*, 23, 23-25.

Yuksel-Arslan, P., Yildirim, S., & Robin, B. (2016). A phenomenological study: teachers' experiences of using digital storytelling in early childhood education. *Educational Studies*, 42(5), 427-445. Külastatud aadressil <https://doi.org/10.1080/03055698.2016.1195717>

Lisa 1. Tegevuskonspekt nr 1

Tegevuse teema: Sotsiaalne keskkond - Eesti riiklikud sümbolid.

Valdkonnad: „Mina ja keskkond“, „Keel ja kõne“.

Laste vanus: 6-7aastat.

Konspekti koostaja: Janely Võsonurm.

Tegevuse eesmärgid:

- * laps nimetab Eesti riiklike sümboleid (Eesti lipp, rukkilill, suitsupääsuke, Eesti hümn, Eesti vapp, paekivi) (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava, 2011; Laasik, Liivik, Täht, & Varava, 2009) ning seostab neid enda seniste kogemustega;
- * laps ennustab ja kontrollib ennustusi Eesti riiklike sümbolite kohta.

Laste eelteadmised ja oskused:

- * laps teab oma riigi tähtsamaid sümboleid (Laasik, Liivik, Täht, & Varava, 2009).

Eelnevalt vajalikud tegevused õpetajale:

- * mõelda, kuidas mööbel paigutada, et kõik lapsed õpetajat ja digitaalset juttu näeksid ning kuuleksid;
- * digitaalne jutt nr 1 valmis panna (<https://www.powtoon.com/c/bj7tZeW766v/1/m>);
- * kontrollida, kas digitaalne jutt töötab;
- * soovi korral mõelda, kuidas teemat täpsemalt käsitleda ja/või laiendada.

Tegevuseks vajalikud materjalid ja vahendid:

- * digitaalne jutt nr 1;
- * arvuti;
- * internet;
- * projektor ja suur ekraan.

Tegevuse osad, struktuuri elemendid	Tegevuste kestus	Õpetaja tegevus	Laste tegevus	Põhjendused, mida mingi tegevusega saavutada tahetakse
I Ettevalmistus põhiosaks	7 min	Haarab suuliselt laste tähelepanu ja palub lastel istuda.	Suunavad oma tähelepanu õpetajale ning istuvad.	Et alustada tegevusega.
		Meenutab, et me elame Eestis ning et Eesti riigil on sümbolid (vajadusel selgitab mõistet „sümbol“ mõne näite abil, nt süda – armastuse sümbol).	Kuulavad õpetajat.	Et värskendada mälu ja siduda eelnevaid teadmisi uutega.
		Teatab lastele tegevused	Kuulavad õpetajat.	Et teada, mida ja miks

		<p>ja nende eesmärgid.</p> <p>Palub lastel jutus olevaid Eesti sümboleid ette ennustada ehk küsib, millistest Eesti sümboolitest nende arvates videos juttu tuleb ja kuulab ära kõik variandid ning ei kinnita ega lükka neid ümber.</p>	<p>Ennustavad ette ehk ütlevad, millistest Eesti sümboolitest nende arvates videos juttu tuleb ja kuulavad teiste ennustusi.</p>	<p>nad tegema hakkavad.</p> <p>Et suurendada tähelepanu, huvi ja motivatsiooni.</p>
II Põhiosa	10 min	<p>Paneb jutu video tööle.</p> <p>Palub lastel enda ennustusi n-ö kontrollida ehk küsib, millistest Eesti sümboolitest jutus räägiti ja et kas meie nimetasime ka neid. Küsib, kas, kus, kuna, kellega jne on lapsed Eesti lippu heisanud, rukkililli korjanud, suitsupääsukest näinud, Eesti hümnit laulnud, Eesti vappi näinud, paekivi/-kive näinud.</p>	<p>Vaatavad ja kuulavad videot.</p> <p>Vastavad õpetajale.</p>	<p>Et saada teadmisi digitaalses jutus olevate Eesti sümboolide (Eesti lipp, rukkilill, suitsupääsuke, Eesti hümn, Eesti vapp, paekivi) kohta.</p> <p>Et teadmisi kinnistada ehk nimetada Eesti sümboleid. Et siduda teemat enda seniste kogemustega.</p>
III Lõpetav osa	3 min	<p>Kiidab lapsi tegevusest osavõtu eest.</p> <p>Palub anda lastel tagasisidet, kas neile see tegevus meeldis („Tõsta enda põial üles, kui sulle see tegevus meeldis.”) ja küsib lastelt, mis neile täpsemalt meeldis ja/või ei meeldinud.</p>	<p>Kuulavad õpetajat.</p> <p>Annavad õpetajale tagasisidet (tõstavad enda põidla üles, kui neile see tegevus meeldis) ja vastavad, mis neile täpsemalt meeldis ja/või ei meeldinud.</p>	<p>Et olla ka edaspidi tegevustest osavõtmisel motiveeritud.</p> <p>Et näidata, kas see tegevus meeldis ja avaldada oma arvamust, mis neile täpsemalt meeldis ja/või ei meeldinud.</p>

Kasutatud kirjandus

- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava* (2011). Riigi teataja I. 9. 2008. Külastatud aadressil <https://www.riigiteataja.ee/akt/12970917?leiaKehtiv>
- Laasik, T., Liivik, M., Täht M.-E., & Varava, L. (2009). *Valdkond „Mina ja keskkond“*. E. Kulderknup (Toim.). *Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad*. Külastatud aadressil https://oppekava.innove.ee/wpcontent/uploads/2015/07/Oppevaldkonnad_Alusharidus.pdf

Lisa 2. Tegevuskonspekt nr 2

Tegevuse teema: Looduskeskkond – Eesti metsloomade välimus.

Valdkonnad: „Mina ja keskkond“, „Keel ja kõne“.

Laste vanus: 6-7aastat.

Konspekti koostaja: Janely Võsonurm.

Tegevuse eesmärgid:

* laps nimetab ja kirjeldab kodukoha tuntumate metsloomade (pruunkaru, valgejänes, rebane, metskits, põder, metssiga) välimust (Koolieelse lasteasutuse..., 2011; Laasik, Liivik, Täht, & Varava, 2009) ning seostab neid enda seniste kogemustega;

* laps kordab õpetaja ettelugemise järgi luuletust Eesti metsloomade kohta.

Laste eelteadmised ja oskused:

* laps oskab nimetada tuttavaid loomi ja kirjeldada nende välimust (Laasik, Liivik, Täht, & Varava, 2009).

Eelnevalt vajalikud tegevused õpetajale:

* mõelda, kuidas mööbel paigutada, et kõik lapsed õpetajat ja digitaalset juttu näeksid ning kuuleksid;

* digitaalne jutt nr 2 valmis panna

(<https://www.storyjumper.com/book/index/65991245/5caa1a35e46cc>);

* kontrollida, kas digitaalne jutt töötab;

* soovi korral mõelda, kuidas teemat täpsemalt käsitleda ja/või laiendada;

* luuletus valmis panna;

* suunavad küsimused valmis panna;

* metsloomade (pruunkaru, valgejänes, rebane, metskits, põder, metssiga) pildid ekraanile valmis panna.

Tegevuseks vajalikud materjalid ja vahendid:

* digitaalne jutt nr 2;

* luuletus;

* suunavad küsimused;

* metsloomade (pruunkaru, valgejänes, rebane, metskits, põder, metssiga) pildid;

* arvuti;

* internet;

* projektor ja suur ekraan.

Tegevuse osad, struktuuri elemendid	Tegevuste kestus	Õpetaja tegevus	Laste tegevus	Põhjendused, mida mingi tegevusega saavutada tahetakse
I Ettevalmistus põhiosaks	7 min	<p>Haarab suuliselt laste tähelepanu ja palub neil istuda.</p> <p>Esitab teemaga seotud luuletuse (vt Konspekti lisa 1) ühe korra täiesti üksi. Seejärel loeb luuletuse rea kaupa alguses üksi ja siis palub lastel igat rida temaga koos lugeda (soovi korral võib luuletust mitu korda esitada). Vajadusel selgitab lastele luuletuses olevaid võõraid sõnu.</p> <p>Teatab lastele tegevused ja nende eesmärgid.</p> <p>Meenutab, et metsas elavad metsloomad ning et nad erinevad teineteisest välimuse poolest.</p>	<p>Suunavad oma tähelepanu õpetajale ning istuvad.</p> <p>Alguses kuulavad õpetajat ja siis loevad koos õpetajaga rea kaupa luuletust.</p> <p>Kuulavad õpetajat.</p> <p>Kuulavad õpetajat.</p>	<p>Et alustada tegevusega.</p> <p>Et suurendada tähelepanu, huvi ja motivatsiooni.</p> <p>Et lapsed teaksid, mida ja miks nad tegema hakkavad.</p> <p>Et värskendada mälu ja siduda eelnevaid teadmisi uutega.</p>
II Põhiosa	10 min	<p>Klikib arvutihiirega digitaalse juturaamatu esikaane all olevale sinisele <i>play</i>-nupule ja pärast 1. audio lõppu (st juturaamatu pealkirja kuulamist) juturaamatu esikaane paremale äärel.</p> <p>Kuulab juturaamatu 1. lehekülje audiot ja klikib pärast seda selle lehekülje paremale äärel. Kuulab 2. ja 3. lehekülje audioid ja klikib pärast seda paremal pool oleva lehekülje (lk 3) paremale äärel. Jätkab sarnast tegevust ka</p>	<p>Vaatavad ja kuulavad digitaalset juturaamatut.</p>	<p>Et saada teadmisi digitaalses jutus olevate metsloomade (pruunkaru, valgejännes, rebane, metskits, põder, metssiga) kohta.</p>

		<p>järgmiste lehekülgedega kuni raamatu lõpuni.</p> <p>Digitaalse jutu lõppedes näitab lastele ekraanilt järjest (1. pruunkaru pilti jne) metsloomade pilte (vt Konspekti Lisa 2), palub neil piltidel olevad metsloomi nimetada ja neid kirjeldada, esitades suunavaid küsimusi (vt Konspekti Lisa 3). Küsib lastelt, kas, kus, kuna, kellega, missuguseid jne jutus olevaid metsloomi nad reaalses elus näinud on.</p>	<p>Vaatavad pilte, nimetavad ja kirjeldavad piltidel olevaid metsloomi, vastates õpetajale.</p>	<p>Et teadmisi kinnistada ehk nimetada ja kirjeldada kodukoha tuntumaid metsloomi. Et siduda teemat enda seniste kogemustega.</p>
III Lõpetav osa	3 min	<p>Kiidab lapsi tegevusest osavõtu eest.</p> <p>Palub anda lastel tagasisidet, kas neile see tegevus meeldis („Tõsta enda põial üles, kui sulle see tegevus meeldis.”) ja küsib lastelt, mis neile täpsemalt meeldis ja/või ei meeldinud.</p>	<p>Kuulavad õpetajat.</p> <p>Annavad õpetajale tagasisidet (tõstavad enda põidla üles, kui neile see tegevus meeldis) ja vastavad, mis neile täpsemalt meeldis ja/või ei meeldinud.</p>	<p>Et ka edaspidi tegevustest osavõtmisel motiveeritud olla.</p> <p>Et näidata, kas see tegevus meeldis ja avaldada oma arvamust, mis neile täpsemalt meeldis ja/või ei meeldinud.</p>

Konspekti lisa 1. Luuletus

(autor: Janely Võsonurm)

Metsloomad

Metsas tatsab suur karu,
otsib söögiks mesitaru.
Jänes hüppab puude vahel,
korraks seisab jalal kahel.
Rebane hiilib uru juurde,
poeb sisse urgu suurde.

Metskits kepsleb metsateel,
magama ei lähe veel.
Pöder ujub järvevees,
olla hea on vee sees.
Metssiga otsib toitu,
et kõht saaks täis enne koitu.

Konspekti lisa 2. Pildid

(õpetajatele saadetud failis olid linkide asemel pildid)

Pruunkaru. <https://pixabay.com/photos/brown-bear-ursus-arctos-bear-2545339/>

Valgejänes. <https://pixabay.com/photos/hare-rabbit-jack-rabbit-winnipeg-4045366/>

Rebane. <https://pixabay.com/photos/fox-nature-animals-roux-fauna-715588/>

Metskits. <https://pixabay.com/photos/roe-deer-capreolus-capreolus-doe-880581/>

Pöder. <https://pixabay.com/photos/moose-animal-large-antler-1180557/>

Metssiga. <https://pixabay.com/photos/boar-omnivore-paarhufer-sus-scrofa-3077205/>

Konspekti lisa 3. Suunavad küsimused

Milline Eesti metsloom on pildil?

Mis värvi on pruunkaru/valgejänes/rebane/metskits/pöder/metssiga?

Missugused on pruunkaru/valgejänes/rebase/metskitse/põdra/metssea kõrvad?

Missugused on pruunkaru/valgejänes/rebase/metskitse/põdra/metssea jalad?

Missugune on pruunkaru/valgejänes/rebase/metskitse/põdra/metssea saba?

Mida sa pruunkaru/valgejänes/rebase/metskitse/põdra/metssea pilti vaadates veel märkad?

Kasutatud kirjandus

Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2011). Riigi teataja I. 9. 2008. Külastatud aadressil

<https://www.riigiteataja.ee/akt/12970917?leiaKehtiv>

Laasik, T., Liivik, M., Täht, M.-E., & Varava, L. (2009). *Valdkond „Mina ja keskkond“*. E.

Kulderknup (Toim.). *Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad*. Külastatud aadressil

https://oppekava.innove.ee/wpcontent/uploads/2015/07/Oppevaldkonnad_

Alusharidus.pdf

Lisa 3. Intervjuu kava

1. SISSEJUHATUS

1. Enda tutvustamine ning intervjuu eesmärgi ja protseduuri selgitamine (ainult 1. jutu-konspekti intervjuude ajal).

2. Meeldiva õhkkonna loomine. Sissejuhatavate küsimuste esitamine.

(1. jutu-konspekti intervjuude ajal:

1. Mitu aastat olete te lasteaiaõpetajana töötanud?
2. Kas te olete varem oma töös digitaalset jutuvestmist praktiseerinud?)

(2. jutu-konspekti intervjuude ajal:

1. Kas te olite enne digitaalsete juttude katsetamist sellisest mõistest nagu digitaalne jutt ja digitaalne jutuvestmine kuulnud?
2. Mis on teie arvates digitaalne jutt?
3. Mis on teie arvates digitaalne jutuvestmine?)

2. PÕHIOSA

DIGITAALNE JUTT

I Digitaalse jutu sisu

1. Kas digitaalse jutu teema oli vanuserühmale sobilik (st eakohane)? Palun hinnake 5-palli skaalal (*5 – täiesti nõus, 4 – pigem nõus, 3 – nii ja naa, 2 – pigem ei ole nõus, 1 – üldse ei ole nõus*).

1.1. Miks te nii arvate?

2. Kas digitaalse jutu sisu on vanuserühmale sobilik (st eakohane)? Palun hinnake 5-palli skaalal.

2.1. Miks?

3. Kas digitaalse jutu kuulamine-vaatamine köitis lapsi teie arvates rohkem kui tavalise jutu kuulamine (tähelepanu, huvi, motivatsioon)? Palun hinnake 5-palli skaalal.

3.1. Miks?

4. Kas digitaalse jutu pikkus (u 2 min) on sobilik? Palun hinnake 5-palli skaalal.

4.1. Miks?

II Digitaalse jutu keel

1. Kas digitaalne jutt on keeleliselt jõukohane (st keeleliselt sobiva raskusastmega)? Palun hinnake 5-palli skaalal.

1.1. Miks?

2. Kas digitaalne jutt on keeleliselt korrektne? Palun hinnake 5-palli skaalal.

2.1. Miks?

III Digitaalse jutu kujundus ja audio

1. Kas digitaalse jutu pildid on sobilikud (nt kvaliteet, sobivus (nt hümni puhul noodid)?)

1.1. Miks?

2. Kas digitaalse jutu (liikuv) kujutis(ed) on sobilik(ud) (1. jutt: õpetaja Mari; 2. jutt: poiss Paul ja tüdruk Piia)?

2.1. Miks?

3. Kas digitaalse jutu audio on sobilik (nt kvaliteet, kõne ilmekus ja kiirus)?

3.1. Miks?

IV Probleemid jutu kasutamisel ja ettepanekud parendamiseks

1. Milliseid probleeme esines teil digitaalse jutu (1. jutt: video; 2. jutt: juturaamatu) kasutamisel?

2. Mida soovitaksite muuta jutu sisus?

2.1. Miks?

3. Mida soovitaksite muuta jutu kujunduses ja audios?

3.1. Miks?

4. Mida soovitaksite muuta jutu keeles?

4.1. Miks?

TEGEVUSKONSPEKT

I Eesmärgid

1. Kas seatud eesmärgid on vanuserühmale sobilikud? Palun hinnake 5-palli skaalal.

1.1. Miks?

2. Kas eesmärkide sõnastus on sobilik (lapsest lähtuv sõnastus; protsessieesmärgina)? Palun hinnake 5-palli skaalal.

2.1. Miks?

3. Kas valitud tegevuste abil on võimalik seatud eesmäärke saavutada? Palun hinnake 5-palli skaalal.

3.1. Miks?

4. Kas tegevuskonspekt vastab koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) ja „Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad“ (2009) raamatus kirjas olevatele eeldatud õppetulemustele?

4.1. Miks?

II Tegevus

1. Kas lapsed said tegevuses aktiivsed osalejad ja kaasamõtledjad olla? Palun hinnake 5-palli skaalal.

1.1. Miks?

2. Kas tegevuses kasutatud materjalid ja vahendid (1. jutt: video; 2. jutt: juturaamat, luuletus, suunavad küsimused, pildid) sobivad tegevusse? Palun hinnake 5-palli skaalal.

2.1. Miks?

3. Kas tegevusse kavandatud varemõpitu meeldetuletamine on sobilik? Palun hinnake 5-palli skaalal.

3.1. Miks?

4. Kas tegevusse kavandatud eesmärkide ja tegevuste selgitamine lastele on sobilik? Palun hinnake 5-palli skaalal.

4.1. Miks?

5. Kas tegevusse planeeritud eesmärkide saavutamise hindamine on sobilik? Palun hinnake 5-palli skaalal.

5.1. Miks?

6. Kas tegevuse meetodid ja võtted on sobilikud? Palun hinnake 5-palli skaalal.

6.1. Miks?

7. Kas tegevuse kestus (u 20 min) on sobilik? Palun hinnake 5-palli skaalal.

7.1. Miks?

8. Kas tegevuse erinevate osade kestus (sissejuhatus – u 7 min, põhiosa – u 10 min, lõpetav osa – u 3 min) on sobilik? Palun hinnake 5-palli skaalal.

8.1. Miks?

9. Kas konsepti koostamisel on arvestatud laste varasemate teadmistega? Palun hinnake 5-palli skaalal.

9.1. Miks?

III Arusaadavus ja vormistus

1. Kas tegevuskonseptis olev informatsioon on arusaadav? Palun hinnake 5-palli skaalal.

1.1. Miks?

2. Kas tegevuskonsepti vormistus on sobilik? Palun hinnake 5-palli skaalal.

2.1. Miks?

IV Probleemid konsepti kasutamisel ja ettepanekud parendamiseks

1. Milliseid probleeme esines teil konspekti kasutamisel?
2. Mida soovitaksite muuta konspekti sisus (nt lisada mõni tegevus, jätta midagi välja, eesmärkide sõnastus vms)?
- 3.1. Miks?
4. Mida soovitaksite muuta konspekti vormistuses?
- 4.1. Miks?

3. KOKKUVÕTE

(2. jutu-konspekti intervjuude ajal:

1. Kumba digitaalse jutu formaati (video või juturaamat) te eelistasite?
- 1.1. Miks?)
2. Mida soovite veel lisada?
3. Kas teile meeldis 1./2. digitaalset juttu ja konspekti katsetada?
- 3.1. Miks?

(1. jutu-konspekti intervjuude ajal:

4. Kas oleksite valmis digitaalset jutuvestmist edaspidi oma töös veel praktiseerima?
- 4.1. Miks?)

(2. jutu konspekti intervjuude ajal:

4. Kas oleksite valmis digitaalset juttu tulevikus ise looma?
- 4.1. Miks?)
5. Tänusõnad.
6. Transkriptsiooni ülelugemise soovi küsimine.

Lisa 4. Õpetajate 5-palli hinnangud

Digitaalne jutt nr 1

Intervjuu küsimused	Õpetaja 1	Õpetaja 2
Digitaalse jutu sisu		
1. Kas digitaalse jutu teema on vanuserühmale sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
2. Kas digitaalse jutu sisu on vanuserühmale sobilik?	Täiesti nõus	Pigem nõus
3. Kas digitaalse jutu kuulamine-vaatamine köitis lapsi teie arvates rohkem kui tavalise jutu kuulamine?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
4. Kas digitaalse jutu pikkus on sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
Digitaalse jutu keel		
1. Kas digitaalne jutt on keeleliselt jõukohane?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
2. Kas digitaalne jutt on keeleliselt korrektne?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
Digitaalse jutu kujundus ja audio		
1. Kas digitaalse jutu pildid on sobilikud?	Täiesti nõus	Pigem nõus
2. Kas digitaalse jutu liikuv kujutis on sobilik?	Täiesti nõus	Pigem nõus
3. Kas digitaalse jutu audio on sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
Eesmärgid		
1. Kas seatud eesmärgid on vanuserühmale sobilikud?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
2. Kas eesmärkide sõnastus on sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
3. Kas valitud tegevuste abil on võimalik seatud eesmärged saavutada?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
4. Kas tegevuskonspekt vastab koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) ja „Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad“ (2009) raamatus kirjas olevatele eeldatud õppetulemustele?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
Tegevus		
1. Kas lapsed said tegevuses aktiivsed osalejad ja kaasamõtledjad olla?	Täiesti nõus	Pigem nõus
2. Kas tegevuses kasutatud materjalid ja vahendid sobivad tegevusse?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
3. Kas tegevusse kavandatud varemõpitu meeldetuletamine on sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
4. Kas tegevusse kavandatud eesmärkide ja tegevuste selgitamine lastele on sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
5. Kas tegevusse planeeritud eesmärkide saavutamise hindamine on sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
6. Kas tegevuse meetodid ja võtted on sobilikud?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
7. Kas tegevuse kestus on sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
8. Kas tegevuse erinevate osade kestus on sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
9. Kas konsekti koostamisel on arvestatud laste varasemate teadmistega?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
Arusaadavus ja vormistus		
1. Kas tegevuskonspektis olev informatsioon on arusaadav?	Pigem nõus	Täiesti nõus
2. Kas tegevuskonspekti vormistus on sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus

Digitaalne jutt nr 2

Intervjuu küsimused	Õpetaja 1	Õpetaja 2
Digitaalse jutu sisu		
1. Kas digitaalse jutu teema on vanuserühmale sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
2. Kas digitaalse jutu sisu on vanuserühmale sobilik?	Täiesti nõus	Pigem nõus
3. Kas digitaalse jutu kuulamine-vaatamine köitis lapsi teie arvates rohkem kui tavalise jutu kuulamine?	Täiesti nõus	Nii ja naa
4. Kas digitaalse jutu pikkus on sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
Digitaalse jutu keel		
1. Kas digitaalne jutt on keeleliselt jõukohane?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
2. Kas digitaalne jutt on keeleliselt korrektne?	Täiesti nõus	Pigem nõus
Digitaalse jutu kujundus ja audio		
1. Kas digitaalse jutu pildid on sobilikud?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
2. Kas digitaalse jutu liikuv kujutis on sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
3. Kas digitaalse jutu audio on sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
Eesmärgid		
1. Kas seatud eesmärgid on vanuserühmale sobilikud?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
2. Kas eesmärkide sõnastus on sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
3. Kas valitud tegevuste abil on võimalik seatud eesmäärke saavutada?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
4. Kas tegevuskonspekt vastab koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) ja „Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad“ (2009) raamatus kirjas olevatele eeldatud õppetulemustele?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
Tegevus		
1. Kas lapsed said tegevuses aktiivsed osalejad ja kaasamõtledjad olla?	Täiesti nõus	Pigem nõus
2. Kas tegevuses kasutatud materjalid ja vahendid sobivad tegevusse?	Täiesti nõus	Pigem nõus
3. Kas tegevusse kavandatud varemõpitu meeldetuletamine on sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
4. Kas tegevusse kavandatud eesmärkide ja tegevuste selgitamine lastele on sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
5. Kas tegevusse planeeritud eesmärkide saavutamise hindamine on sobilik?	Täiesti nõus	Pigem nõus
6. Kas tegevuse meetodid ja võtted on sobilikud?	Täiesti nõus	Pigem nõus
7. Kas tegevuse kestus on sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
8. Kas tegevuse erinevate osade kestus on sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
9. Kas konspekti koostamisel on arvestatud laste varasemate teadmistega?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
Arusaadavus ja vormistus		
1. Kas tegevuskonspektis olev informatsioon on arusaadav?	Täiesti nõus	Täiesti nõus
2. Kas tegevuskonspekti vormistus on sobilik?	Täiesti nõus	Täiesti nõus

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Janely Võsonurm,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „Digitaalsetele juttudele toetuv „Mina ja keskkond“ valdkonna õppematerjal 6-7aastastele lastele ning lasteaiaõpetajate hinnangud sellele", mille juhendaja on Kristel Ruutmets, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Janely Võsonurm

21.05.2019